NEU

Ausgabe 163 » 5/2007

CyberMedia € 4,99

Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

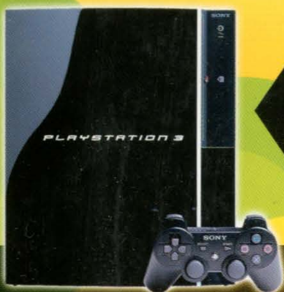
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » Wii » PSP » DS

MANIAC

JETZT MIT NEUEM LOOK!

QUAKE WARS

» Next-Gen-Shooter mit Hammer-Optik





Alle Details über mein Wii-Abenteuer auf 10 Seiten!

PlayStation 3

- Wie 'Second Life': Sonys Online-Pläne
- Technik-Check: PS3 als Blu-ray-Player

Top-Spiele für PS2 im Test

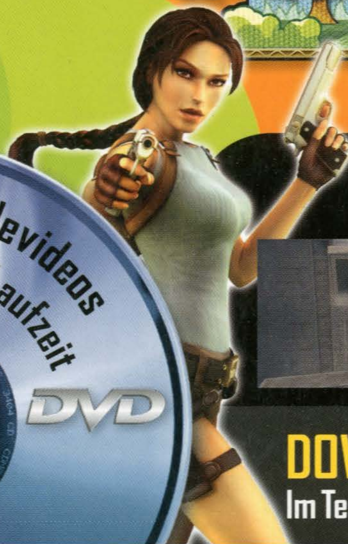
85%: Burnout Dominator

85%: GTA: Vice City Stories

91%: God of War 2

SUPER PAPER MARIO





52 Spielevideos
124 Minuten Laufzeit

DVD

» Preview
TOMB RAIDER ANNIVERSARY





» Wii-exklusiv
SUPER MARIO GALAXY



FLOW



GRAN TURISMO HD

DOWNLOAD-SPIELE FÜR PS3:

Im Test: Gran Turismo HD, Tekken 5, Flow u.a.

4 196653 304995 05

DVD-INHALT

52 Spiele als Video, 124 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)

Tomb Raider: Anniversary

Rundum verbessert: Lara Croft bricht wieder zu mystischen Action-Abenteuern auf.

Burnout Dominator

Gib Gummi: Die brachiale Rüpel-Raserei pfeift auf alle Verkehrsregeln.

Games Academy

Vom Tellerwäscher zum Entwicklergott: Wir berichten aus der einzigen deutschen Schule für Spieledesigner.

18

*Bestandteil des "unrestricted"-Abos

DVD-INHALT » 05/2007

» Trailer
- Battlefield: Bad Company
- Dark Sector
- Eledees
- Forza Motorsport 2
- Heavenly Sword
- Juiced 2
- PS3-Werbespots
- Super Mario Galaxy
- Tekken 6

» Preview
- Ratchet & Clank: Size Matters
- Shadowrun
- Tomb Raider: Anniversary

» Test
- Bullet Witch
- Burnout Dominator
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (Nachtest)
- God of War 2
- Grand Theft Auto: Vice City Stories
- Medal of Honor: Vanguard
- NBA Street Homecourt
- Sonic und die Geheimen Ringe

» Import
- Garou Densetsu Battle Archives 2
- Historie: Dreamcast-Shoot'em-Ups
- Last Hope
- Trigger Heart Exelica

» Short Cuts
- Diddy Kong Racing DS
- Prince of Persia Rival Swords
- Theme Park
- Xiaolin Showdown

» Online
- Little Big Planet
- Neu bei Virtual Console
- Neu bei Xbox Live Arcade
- PlayStation 3 Home
- PS3-Downloadspiele

» Extended
- Zu Besuch bei der Games Academy
- Hall of Shame

» anyMAN!AC
- Wildgrubers Daddelbox – Teil 2

» Credits / Outtakes

» DVD-ROM Teil
- Web.de Smartsurfer


» Tomb Raider: Anniversary


» Burnout Dominator


» Games Academy

» ab 18 Inhalte
- Dark Sector (Trailer)
- God of War 2 (erweitert)
- Hall of Shame (erweitert)

MAN!AC 05/2007 » GOD OF WAR 2

» Shadowrun » Tomb Raider: Anniversary
» Burnout Dominator » GTA: Vice City Stories
» Games Academy » Hall of Shame u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » Wii » PSP » DS

MAN!AC » DVD

GOD OF WAR 2

Das letzte große Action-Gefecht auf PlayStation 2

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

ALLESKÖNNER

Mit Sonys PlayStation 3 steht nun auch die letzte Next-Gen-Konsole in den Läden – neben Xbox 360 und Nintendo Wii. Alle drei Geräte bieten Funktionen, die frühere Daddelkisten wie Relikte aus der technischen Steinzeit anmuten lassen. Sei es die Wiedergabe von hochauflösenden Filmen und Spielen, das Herunterladen von Retro-Games und Zusatzinhalten oder neuartige Formen der Steuerung – nie zuvor bot eine TV-basierte Hardware so eine Vielfalt an Funktionen und so eine Vielfalt an Stolpersteinen. Wie schließe ich die Konsole an meinen Flachbildschirm an? Wie gehe ich online und welche Angebote gibt es dort für PS3, Xbox 360 und Wii? Welche Geräte taugen als Heimkinozentrale? Und nicht zuletzt: Welche Games sind ihren Anschaffungspreis wert?

Diese und noch mehr Fragen beantworten wir jeden Monat in MAN!AC. Blättert zum Beispiel auf Seite 80. Dort findet Ihr alle Fakten zu Sonys visionären Online-Plänen, nach denen Ihr Euch à la "Second Life" eine zweite virtuelle Existenz aufbauen könnt. Darüber hinaus erfahrt Ihr auf Seite 27, dass die PlayStation 3 als DVD- und Blu-ray-Player ein überragendes Preis-/Leistungsverhältnis bietet. Dass die Xbox 360 spielerisch auch wunderbar mit PCs kann, lest Ihr im Preview des Multiplayer-Shooters "Shadowrun" ab Seite 34.

Nintendos Wii widmen wir die Titelstory (ab Seite 10). Mit "Super Paper Mario" steht nicht nur ein Vertreter des vom Aussterben bedrohten Genres Jump'n'Run in den Startlöchern, sondern auch eine Demonstration der Steuerungsmöglichkeiten der Konsole.

Zum Schluss noch ein Dankeschön an alle Leser, die uns Feedback zum Redesign der MAN!AC gegeben haben. Höchst erfreulich, dass die eingegangenen Briefe in der überwältigenden Mehrheit mit Glückwünschen und Lob gefüllt waren. Die wenigen kritischen Stimmen fanden aber ebenfalls Gehör: So überarbeiteten wir in dieser Ausgabe an einigen Stellen noch etwas das Layout und optimierten die konsolenübergreifende Grafikwertung – die unserer Meinung nach sinnvollste Form der optischen Einstufung (siehe Testeinleitung Seite 45). Nichtsdestotrotz seid Ihr natürlich weiterhin herzlich eingeladen, Verbesserungswünsche zu äußern. Schreibt einfach an die Verlagsadresse oder an leserpost@maniac.de

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. God of War II (PS2),
2. Guitar Hero II (360),
3. flOw (PS3)
Hört zurzeit:
Rammstein – Völkerball
Sieht zurzeit:
300 (Kino), James Bond – Casino Royale (Blu-ray)



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Rennspiele, Geschicklichkeit, Denkspiele, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. God of War II (PS2),
2. Everybody's Golf (PS2),
3. Worms (360)
Hört zurzeit:
Jean Michel Jarre – Teo & Tea
Liest zurzeit:
Guy Gavriel Kay – Ysabel



Janina Wintermayr
Redakteurin

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Soul Reaver (PSone),
2. Heatseeker (Wii),
3. God of War II (PS2)
Hört zurzeit:
The Cooper Temple Clause – Make this your own
Sieht zurzeit:
Planet Erde (DVD), 300 (Kino)



Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Strategie, Simulation
Spielt zurzeit:
1. MGS 3 – Subsistence (PS2)
2. Gran Turismo 4 (PS2)
3. Formula One – C.E. (PS3)
Hört zurzeit:
Machinae Supremacy – Sidology
Sieht zurzeit:
Kalkofes Mattscheibe 3 (DVD)



Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. God of War II (PS2),
2. Virtua Fighter 5 (PS3),
3. Garou Densetsu Battle Archives 2 (PS2)
Hört zurzeit:
ASP – Requiembryo
Sieht zurzeit:
Pan's Labyrinth, 300 (Kino)



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. God of War II (PS2),
2. Zelda: Ocarina of Time (Wii),
3. Tetris Attack (SNES)
Hört zurzeit:
Obie Trice – Second Round's on Me
Sieht zurzeit:
Stromberg, 3. Staffel (TV)



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. God of War II (PS2),
2. Gradius V (PS2),
3. Fäkalien aus Digitalien (VCS)
Hört zurzeit:
Funny van Dannen – Groooveman
Sieht zurzeit:
Pan's Labyrinth (Kino), Stromberg, 3. Staffel (TV)

TITELTHEMA



AKTUELL

PREVIEW

INTERAKTIV

RUBRIKEN



38 » PREVIEW
Colin McRae DIRT



32 » PREVIEW
Tomb Raider: Anniversary



30 » PREVIEW
Enemy Territory: Quake Wars

SPIELE-TEST

ONLINE

IMPORT

46 » SPIELE-TEST
God of War II



63 » SPIELE-TEST
Guitar Hero II





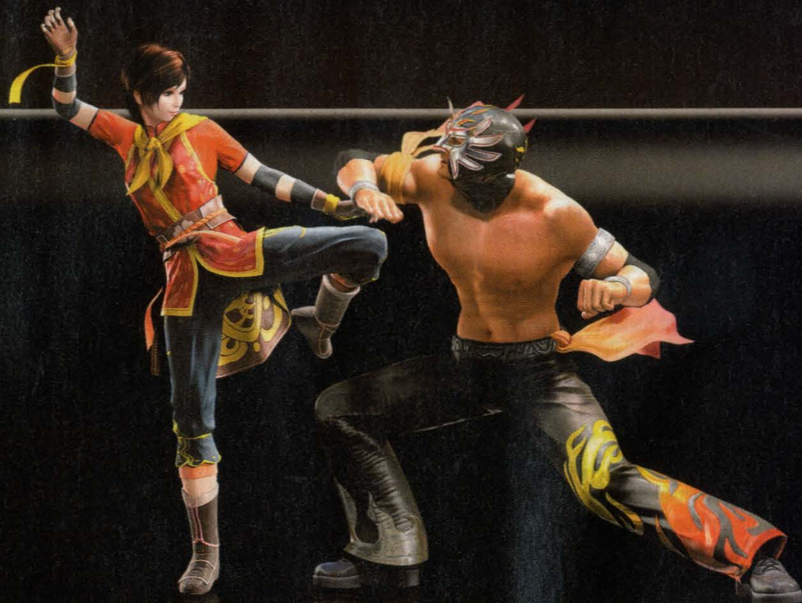
54 » SPIELE-TEST
Burnout Dominator



EXTENDED

JETZT FÜR PLAYSTATION® 3





SONIC THE HEDGEHOG™

Virtua Fighter 5™

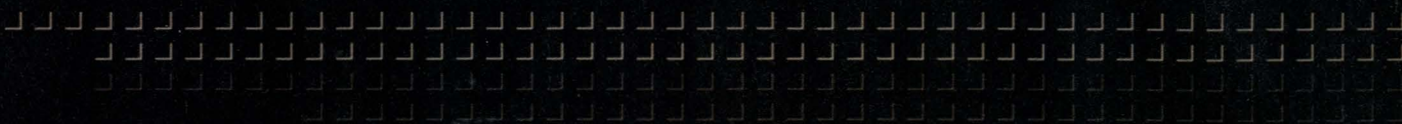


PLAYSTATION 3

PSP PlayStation Portable







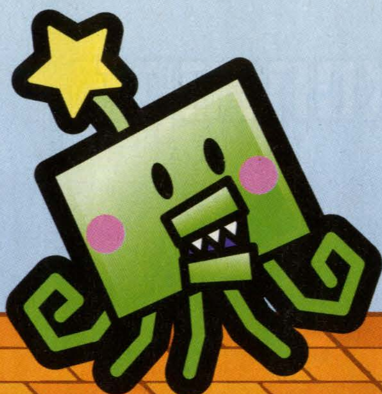




Super Paper Mario

Marios dritter Auftritt als Scherenschnittfigur sprengt die Grenzen der Jump'n'Run-Dimensionen: Lest alles über den kommenden Wii-Hit!







Lauf um dein Leben, Kleiner! Neues Spielkonzept hin oder her, wenn die stachligen Steinkugeln anrollen, wird Fersengeld gegeben. Oder etwa doch nicht?

Wir sparen uns an dieser Stelle jetzt mal sämtliche Umschreibungen, die etwas mit Latzhosen, Klempnern oder Schnurrbärten zu tun haben, sondern nennen den feisten Springinsfeld einfach beim Namen: Mario. Super Mario, um genau zu sein. Super Paper Mario, um seine jüngste Inkarnation anzuführen, und damit wären wir auch schon bei der Sache: "Super Paper Mario" heißt die neue Hoffnung aller Hüpfspiel-Junkies. Seit ihrer Wiederauferstehung als Wii-Titel lässt sie die Augen aller Liebhaber klassischer Jump'n'Runs leuchten, die nach frischem Wind und Innovation in dieser einstigen Königsdisziplin der Videospiele gieren.

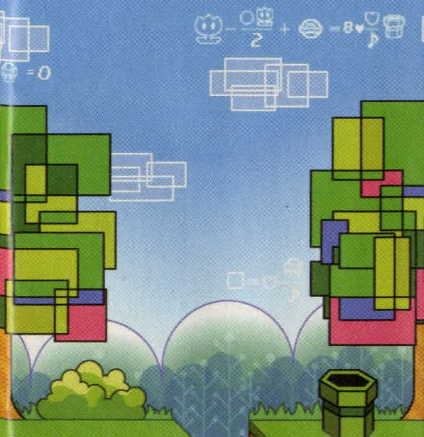
Bislang kamen nur Rollenspieler mit Geschicklichkeits-Faible in den Genuss des zweidimensionalen "Paper Mario"-Universums. Sie ergötzten sich an niedlichen Zeichentrickfiguren, die flach wie Papier durch Spalten im Mauerwerk schlüpften, sich zu Fliegern einfalteten oder in eingerollter Form durch niedrige Gänge kullerten. Der Ansatz, Marios ursprünglich flache Welt der technisch beschränkten 8-Bit-Ära mittels den dreidimensionalen Möglichkeiten moderner Konsolen als Guckkasten mit Pappkameraden darzustellen, darf zu den außergewöhnlichen Design-Ideen der Videospielgeschichte gezählt werden. Genau dieser Ansatz wird mit "Super Paper Mario" als inoffiziellem dritten Teil der Reihe weitergeführt und mit den speziellen Fähigkeiten des Wii zu einem Spielkonzept veredelt, das durchaus das Zeug zum erneuten Geniestreich hat. Seit der ersten Ankündigung zur letzten E3 hat sich das ehemalige GameCube-Entlein zum schillernden Spielspaß-Schwan gemausert, der auf einem Meer pfiffiger Ideen daherkommt. Lest auf den folgenden Seiten alles über das neueste Kapitel des Mario-Malbuches, seine RPG-Vorgeschichte und vervollständigt Euer Wissen über Mario als Hansdampf in allen Mediengassen.



Die gigantische Krake ist seit ihrem letzten Auftritt als Endgegner von "Paper Mario: Die Legende vom Äonentor" noch um etliche Meter gewachsen.



Fang, Rübezahl! Der bärtige Kritzelkerl scheint seine Rechnung ohne Marios legendäre Werferqualitäten gemacht zu haben.

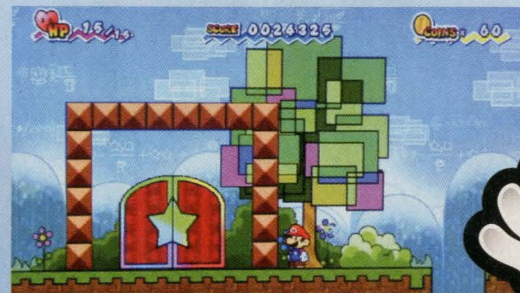


Wer braucht "Super Mario Galaxy"? Weltallspaziergänge gibt's auch im Karton-Kosmos.



Verdrehtes Spielkonzept

Im Gegensatz zu den beiden Vorgängerteilen für N64 und GameCube besinnt sich "Super Paper Mario" seiner Jump'n'Run-Wurzeln und wirft die serientypischen Rollenspiel-Rundenkämpfe über Bord. Wie gehabt erledigt Ihr Bösewichte in den hauptsächlich von links nach rechts scrollenden Levels durch Punktlandungen auf deren Schädel. So weit, so Mario. Offene Münder bei der Vorführung während der Game Developers Conference in San Francisco verursachte "Super Paper Mario" trotzdem, denn nach den ersten altbekannten Schritten und Sprüngen des Cartoon-Klempners kam der vorspielende Nintendo-Mitarbeiter zu einer Stelle, die in der 'alten' "Mario"-Welt eine Sackgasse gewesen wäre: Unzerstörbare dunkelbraune Blöcke rahmten das Tor zum nächsten Level-Abschnitt ein, kein Schalter oder Fragezeichen-Block weit und breit. Die Lösung des Problems verblüffte die anwesenden Journalisten dann auf Knopfdruck und illustrierte perfekt das pfiffige Grundprinzip der papiernen Plattform-Parade. Zu jeder Zeit lässt sich die Perspektive des Spiels mit der A-Taste von strengem 2D in eine dreidimensionale Alternativansicht schwenken, die ganz neue Möglichkeiten eröffnet. Blickt man Mario nämlich quasi von hinten über die Schulter, entpuppt sich der vermeintlich hermetische Kasten als offen im Raum angeordnete Klötzchenstruktur, die nur aus dem starren Standardblickwinkel eines klassischen Hüpfspiels wie ein undurchdringliches Viereck wirkt. Ein paar Schritte in die Tiefe des Raumes und schon betritt der Scherenschnitt-Spengler das Tor in eine andere Welt.



Hier geht's nicht weiter! Bei einem klassischen "Mario"-Spiel müsstet Ihr jetzt den Pow-Block suchen.



Ab in den Hintergrund: Durch Kippen der Perspektive öffnet sich das platte Level in die Tiefe des Raumes.



Wo soll hier eine Röhre sein? Hinter der perfekt versteckten Tricktreppe!

Aus dieser optischen Täuschung strickte Nintendo eine kleine Revolution im Geschicklichkeitssektor, denn Gags wie das Betreten des Bildschirmhintergrundes, der in "Paper Mario 2" nur durch Röhrenpassagen zugänglich war, können jetzt direkt ins Leveldesign eingebaut werden, was ganz neue Rätselmöglichkeiten eröffnet. So wird z.B. eine Röhre in einem vermeintlich leerem Abschnitt der 2D-Ansicht versteckt. Erst der Schwenk der Perspektive enttarnt jeweils die trickreich arrangierte Vielschichtigkeit der Papierwelt und erweitert das altehrwürdige Jump'n'Run-Spielkonzept um eine weitere Dimension: die perspektivische Knobelei.



Des Rätsels Lösung liegt im richtigen Dreh: Der Tunnelblick verrät, was sich im Hintergrund versteckt.

Die Idee, den Weg über einen Abgrund als optische Täuschung zu tarnen, ist nicht gerade neu. Möglicherweise haben sich die "Super Paper Mario"-Designer ja von Steven Spielbergs drittem "Indiana Jones"-Film inspirieren lassen. Auch hier überquert Indy eine Schlucht auf einer unsichtbaren Brücke, die nur aus einem bestimmten Blickwinkel zu sehen ist. Ob Mario im Verlauf der Handlung allerdings den heiligen Gral finden wird, ist mehr als fraglich. Ein deutlich rätsellastigeres Konzept, das sich vor den Kopfnüssen des Dr. Jones nicht verstecken muss, hebt "Super Paper Mario" aber in jedem Fall aus dem Durchschnitt der kommenden Plattform-Spiele heraus.

Leuchten, Schütteln, Steuern



Rollenspielende "Mario"-Fans mögen über die neue Ausrichtung der Serie unglücklich sein, müssen aber nicht auf gänzlich alle Elemente ihres Lieblingsgenres verzichten. Nach wie vor sammelt Mario Erfahrungspunkte, die er in mehr Lebensenergie oder höhere Durchschlagskraft investieren kann. Landet er auf dem Kopf eines Gegners, wird wie bei einem traditionellen Rollenspiel per Zahleneinblendung angezeigt, wie viel Schaden er verursacht. Ebenfalls aus den Vorgängern übernommen ist die Möglichkeit, durch geschickte Manöver Style-Moves auszuführen, die einen Gegner besonders effektiv und cool terminieren. Hier kommen die besonderen Steuerungsmöglichkeiten des Wii ins Spiel. Durch perfekt getimte Kipp- und Schüttelbewegungen werden normale Standardattacken zu atemberaubenden Luftakrobatiknummern. Wie gehabt füllt sich durch solche Aktionen nicht nur Marios Erfahrungspunktekonto, sondern auch der Bildschirmrand mit grob ausgeschnittenen Zuschauern – je mehr, desto besser. Dieses System hat zweierlei Auswirkungen: Erstens motiviert es auch beim Kampf gegen Koopa-Normalgegner ungemein, zweitens passt es den Schwierigkeitsgrad elegant an die Fähigkeiten des Spielers an. Anfänger begnügen sich mit der unspektakulären Standardspielweise, Profis meistern jede Spielsituation mit der Extraportion Stil und werden frenetisch bejubelt und mit Items überschüttet.



Nett: Nach einem geglückten Style-Move finden sich die ersten ausgeschnittenen Zaungäste ein.



Großartig: Je mehr Publikum Ihr anlockt, desto mehr Goodies fliegen Euch entgegen.



Tippy weiß alles: Die Werte einer Piranhapflanze erleuchtet Ihr per Wii-Taschenlampe genauso wie getarnte Geheimtüren.



Der Kapuzen-Zausel verkauft magische Mixturen und Zubehör.

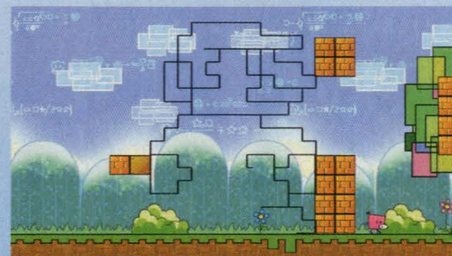
Eine weitere Einsatzmöglichkeit des Wii-Controllers ist die Steuerung des niedlichen Schmetterlings Tippy, der offensichtlich eine enge Verwandtschaft mit Links Orientierungshilfe Navi aufweist. Was in "Paper Mario" der altkluge Goombario war, wird nun durch den Einsatz der Fernbedienung als imaginäre Taschenlampe umgesetzt. Trefft Ihr z.B. auf einen neuen Gegnertyp, richtet Ihr den Controller auf den Bildschirm und verwandelt Tippy in einen erleuchteten Kreis, der Rest des Levels wird unscharf und friert ein. Jetzt könnt Ihr den Lichtkegel auf das unbekannte Wesen richten und Informationen über dessen Name, Herkunft und Werte einholen. Was wie die aufgesetzte Verwendung eines Wii-Features klingt, ist sinnvoll im Spieldesign verankert. Gerade bei Endgegnern könnt Ihr so nämlich nützliche Hinweise für die korrekte Kampftaktik einholen und die verwundbare Schwachstelle Eurer Kontrahenten herausfinden. Außerdem deckt Ihr mit derselben Funktion versteckte Türen auf, die ansonsten unsichtbar wären.

8-Bit-Armee: die neuen Items


Kleine Helferlein: Eure 8-Bit-Sidekicks folgen jeder Bewegung Marios.


Kreisformation: Die 8-Bit-Bodyguards vor und hinter Mario verschwinden beim Perspektivwechsel.


Angriff der 80-Meter-Frau: Auch als Koloss verliert Peach nichts von ihrer königlichen Grazie.


Da zeichnet sich was ab: Marios Verwandlung zum Riesen als gigantische Kritzelei.

Eine Anleihe aus der im letzten Jahr erschienenen Episode "New Super Mario Bros." für DS, welche sich hierbei wiederum bei der zweiten "Paper Mario"-Episode bediente, ist die Möglichkeit, sich in einen riesigen Mario zu verwandeln und als Gigant durch den Level zu toben. Als ironische Anspielung auf die Seriengeschichte wird dafür allerdings die Form des originalen Mario-Sprites der 8-Bit-Generation benutzt, der in seiner überdimensionalen Pracht wie ein bildschirmfüllendes Pop-Art-Gemälde wirkt. Augenzwinkernd nutzen die Entwickler Marios 8-Bit-Konterfei außerdem noch als Leibwächter im Miniformat. In manchen Fragezeichenblöcken verstecken sich Mini-Marios und marschieren nach ihrer Aktivierung in Ringformation um ihren großen Bruder herum. Bei Feindkontakt verschwindet einer der kleinen Helfer und rettet so seinem Meister das Bildschirmleben.




Donkey Kong war gestern: Die brachialen Zerstörungstripps als 8-Bit-Titan machen ähnlich viel Laune wie beim DS-Vorbild.

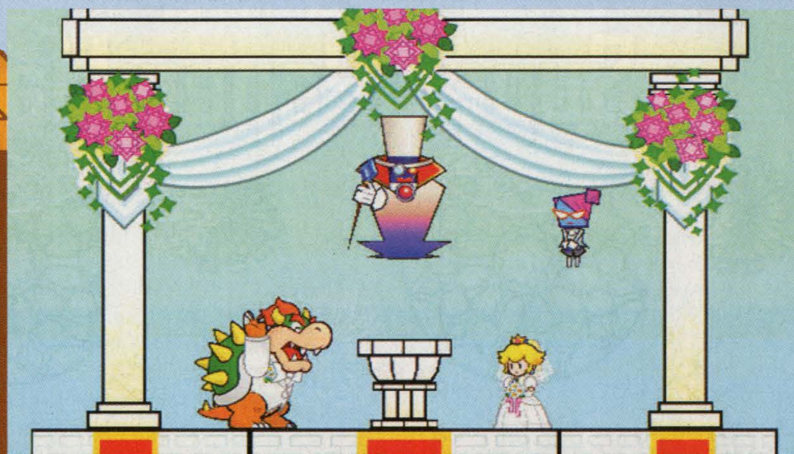
Neben den drolligen 8-Bit-Minis zieht Ihr noch jede Menge anderer neuer Items aus den traditionellen Fragezeichenblöcken. Eine blaue Blume knipst den Zeitlupenmodus an, und spezielle Panzer oder Pilze fegen wie bei den Mario-Rollenspielen ganze Gegner-Bataillone hinfort. Der Schüttelpilz zum Beispiel bringt feuriges Verderben über alle Gegner auf dem Bildschirm, wenn Ihr vorher seine Energieleiste durch tüchtiges Controllerrütteln auffüllt.



Hektisches Schütteln des Controllers füllt den Balken des Spezialitems. Die Masse der pinken Krabbelviecher...


...vergeht in einer Massenexplosion, die brüllend laut aus der Controllerbox tönt.

Skandalös: die Story



Wer etwas gegen diese Verbindung einzuwenden hat, möge jetzt sprechen oder für immer schweigen. Hoffentlich ist Mario rechtzeitig zur Stelle!

Die Rollenspiel-Ahnen von "Super Paper Mario" erzählten stets witzige Märchenstorys, die weniger durch ihre Komplexität als durch ihre gekonnte Situationskomik zu überzeugen wussten. Witzig dürfte Marios drittes Papierabenteuer also auf jeden Fall werden, denn neben den ironischen Anspielungen auf Marios eigene Videospielvergangenheit könnt Ihr auch etliche Seitenhiebe jenseits des "Mario"-Universums erwarten. Ein gigantischer Endboss in einem sandigen Wüstenszenario erinnert beispielsweise frappierend an den ersten fliegenden Riesen aus "Shadow of the Colossus", nur dass der Gigant hier wie ein Papierdrache aus einem asiatischen Folklore-Umzug aussieht. Trotzdem muss sich Mario auf den Rücken des Monstrums schwingen und es in luftiger Höhe bezwingen. Storytechnisch gehen die Entwickler von Intelligent Systems keine neuen Pfade: Mario und Luigi erfahren von der Entführung der Prinzessin und verdächtigen Bowser, doch der weiß angeblich von nichts.

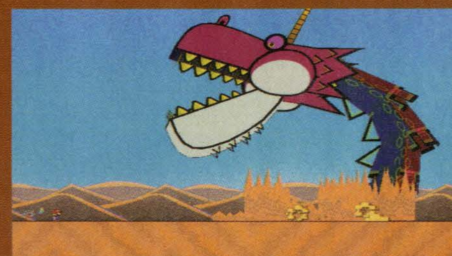
Im weiteren Spielverlauf dürft Ihr die Prinzessin und den Krötenkönig als spielbare Charaktere für die Erkundung der acht Spielabschnitte anwählen. Peach ist mit ihrem Gleitschirm Eure erste Wahl für luftige Schwebepassagen, Bowser der Mann bzw. die Kröte fürs Grobe mit der Extraportion Feueratem! Eine bisher unbekannte Gestalt mit Zylinder scheint ebenfalls eine tragende Rolle zu spielen. Der undurchsichtige Kerl fungiert sogar bei der überraschenden, aber eindeutig in Bildform vorliegenden Trauung zwischen Peach und Bowser als Zeremonienmeister. Ob und wie Mario diese unglückliche Verbindung verhindern wird, erfahren japanische Wii-Besitzer diesen April, Europäer müssen sich noch einige Zeit gedulden, dann öffnet sich das quietschbunte Bilderbuch auch auf Deutsch.



Schön weit aufmachen: Der wilde Pappdackel hat sich Peach als Mahlzeit auserkoren.



Himmelfahrtskommando: Peach segelt mit ihrem Schirmchen sicher zu Boden.



Mario lässt Drachen steigen: Gleich springt er auf den Rücken des Karton-"Colossus".



Nicht von Pappe: Papier-Rapper PaRappa im Battle mit einem dummen Hip-Hop-Huhn.

PARAPPA, DER PAPIER-RAPPER

Auch wenn Mario als heilige Innovations-Kuh der Spielebranche gilt, den Scherenschnitt-Stil hat er nicht erfunden. 1997 von Sony in Europa veröffentlicht, leistete der bemützte Cartoonhund PaRappa nicht nur in Sachen Musikspiele, sondern eben auch beim Grafikstil Pionierarbeit und gewährte als erste Videospielfigur überhaupt den dreidimensionalen Blick auf seine hauchdünne Papierflanken. "PaRappa the Rapper" lässt Euch durch rhythmisches Tastendrücken sechs Sprechgesänge zum Besten geben.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Intelligent Systems, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Termin	2. Quartal

SUPER PAPER MARIO

Das wird ganz bestimmt kein plattes Spiel: Die Kombination aus taufrischen Ideen, meisterhaftem Leveldesign und selbstironischem Humor entfaltet ein buntes Kaleidoskop mit dringendem Superhit-Verdacht.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

ORIGAMARIO, PAPIER-PEACH & BOWSERVIETTE

Die Vorgänger von Super Paper Mario

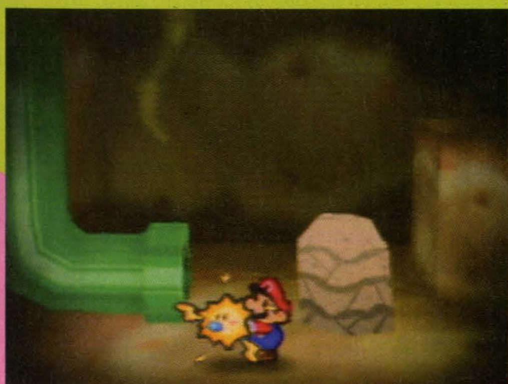
Es war einmal: Marios Geschichte als papierdünner Rollenspielheld auf N64 und Gamecube.

Obwohl "Super Paper Mario" das Genre gewechselt hat, kann es doch als dritter Teil der "Paper Mario"-Saga angesehen werden. Diese feierte 2001 auf europäischen N64-Konsolen ihren Einstand und gilt ihrerseits als inoffizieller Nachfolger von "Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars" für SNES. Der damals sensationelle Ansatz, sämtliche Figuren als ausgeschnittene Comiczeichnungen in einer dreidimensionalen Umgebung zu präsentieren, verhalf dem Titel schnell zum Kultstatus. "Paper Mario" ist jedoch kein stylischer Blender, sondern ein in allen Belangen hervorragendes Rollenspiel mit starkem Geschicklichkeitseinschlag.



Saukomisch: Die ulkigen Dialoge versprühen jede Menge Charme und enthalten so manchen Insider-Joke.


Im Wüstenkaff bereitet Mario sich auf die Konfrontation mit den draußen lauernden Riesenkakteen vor.


Hier lässt er den Klempner raus: Komplexe Kanaldungeons sind ein Muss für jeden Designer von Mario-RPGs.

PAPER MARIO

Sämtliche Elemente der klassischen "Mario"-Jump'n'Runs wurden gekonnt in die Vielschichtigkeit des komplexeren Genres übertragen und führen zu einem einzigartigen, oft ironisch augenzwinkernden Spielerlebnis. Die Story basiert natürlich auf der obligatorischen Entführung der Prinzessin durch Krötenboss Bowser, der Fräulein Peach mitsamt ihrem Schloss in die Luft verschleppt, indem er es mit seiner eigenen fliegenden Festung auf die Hörner nimmt. Ausgestattet mit einem mächtigen Sternenzepter schmeißt Bowser den ebenfalls anwesenden Mario kurzerhand aus dem Fenster. Der muss sich nach seiner unsanften Landung nun durch acht Abschnitte des Pilzkönigreiches kämpfen und die Macht der Sterne entfesseln, um Bowsers Zepter zu neutralisieren. Also erkundet Mario unter anderem einen Geisterwald, eine Wüste und eine surreale Spielzeugwelt und löst dabei jede Menge Rätsel und Geschicklichkeitsprüfungen. Mario navigiert wie in einem Jump'n'Run durch die Oberwelt, rennt, duckt sich und springt von Plattform zu Plattform. Trifft er dabei auf einen der zahlreichen Gegner, schaltet das Spiel in den Rundenkampfmodus, der mit Geschicklichkeitselementen durchsetzt ist und für ein RPG ungewohnt actionreich daherkommt. Mit korrektem Timing ausgeführte Tastenkommandos verstärken Eure Attacken oder verlängern sie zu einer Combo. Besondere Erwähnung müssen noch Marios acht Mitstreiter finden, die bei der Erkundung der Oberwelt zur Lösung von Rätseln beitragen und im Kampf mit unterschiedlichsten Talenten an Marios Seite stehen. Die explosive Bombette sprengt z.B. poröse Mauern und penetriert im Kampf Krötenpanzer, Geisterlady Bow macht den Klempner unsichtbar und Lakitu Spike nimmt ihn auf seiner Wolke mit. Die Inszenierung des Spiels erinnert an eine Theateraufführung mit rotem Vorhang und Akten. Zwischen diesen erkundet Prinzessin Peach im Alleingang Bowsers Schloss und arbeitet ihrerseits an ihrer Flucht. Bis diese gelingt, müssen begeisterte Rollenspieler aber zwischen 20 und 30 Spielstunden investieren und erleben manche Sternstunde des Spieldesigns.




PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Der zweite Teil der Pappendeckel-Trilogie wurde ebenfalls von Intelligent Systems entwickelt und erschien 2004 für den GameCube. Die Story ist ein wenig origineller als im Vorgänger und führt die sinistren X-Naut Aliens nebst Obercyborg Grodus ein, der für seine finsteren Pläne natürlich Prinzessin Peach benötigt. Die kann vor ihrer obligatorischen Entführung noch schnell eine Schatzkarte an Mario senden, welche den Weg zur Öffnung des mysteriösen Äonentores weist, das seit 1.000 Jahren unter der Stadt Rogueport vor sich hin müffelt. Die größte Neuerung der Fortsetzung ist das Kämpfen vor Zuschauern, ein Feature, das sich in abgewandelter Form auch in "Super Paper Mario" wiederfindet. Je mehr Style-Moves Mario ausführen kann, um so begeisterter wird die Menge, wirft Goodies auf die Bühne und füllt Marios Sternenenergie, die er zum Ausführen besonderer Spezialattacken benötigt. Eines der vielen Highlights ist der Kampf gegen den Riesendrachen Hooktail, der sich seinerseits einige Theaterbesucher zur Stärkung genehmigt und sich marodierend durch den Zuschauerraum mampft. Neugierig gewordene Wii-Besitzer, die einen sehr zu empfehlenden Ausflug in Marios RPG-Vergangenheit wagen wollen, sollten die Angebotsliste der Virtual Console im Auge behalten. Immerhin wurde im Zuge der Veröffentlichung von "Zelda: Twilight Princess" der N64-Klassiker "Zelda: Ocarina of Time" als Download bereitgestellt, das Ur-"Super Mario RPG" wurde bereits angekündigt.

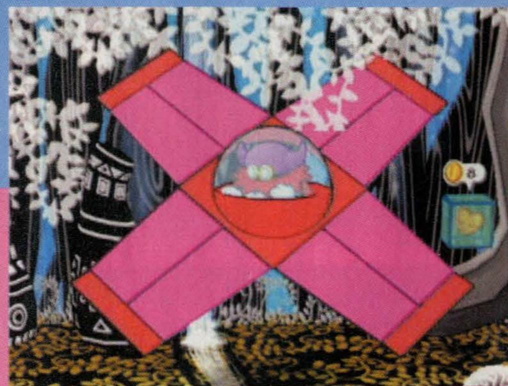


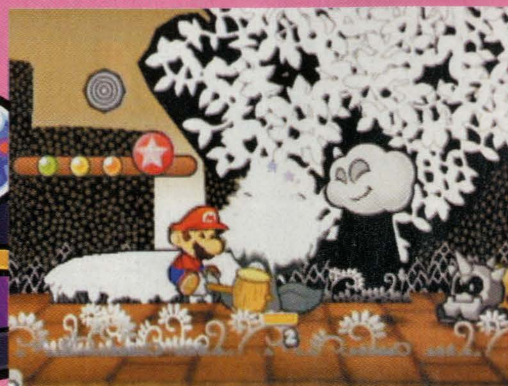
Der Vater aller Riesensprites: Bowser schlug sich in einem Minispiel durch ein klassisches Mario-Level.


Grafisches Highlight: Unzählige Skelett-Koopas werden von Marios Hammer zerschmettert.

ALLE MARIO RÖLLENSPIELE AUF EINEN BLICK:

Titel	Konsole	Entwickler	MAN!AC-Wertung
Super Mario RPG	SNES	Square	86 % (Ausgabe 07/96)
Paper Mario	N64	Intelligent Systems	91% (Ausgabe 11/01)
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	Gamecube	Intelligent Systems	93 % (Ausgabe 12/ 04)
Mario & Luigi	GBA	Alphadream Corp.	90 % (Ausgabe 1/ 94)
Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	DS	Alphadream Corp.	90 % (Ausgabe 3/96)


Faltoboter: Der rosa Roboter faltet sich beim Endkampf mehrmals auseinander.


Hammerhart: Die Rundenkämpfe forderten mit ständigen Geschicklichkeitseinlagen.

1001 Mario

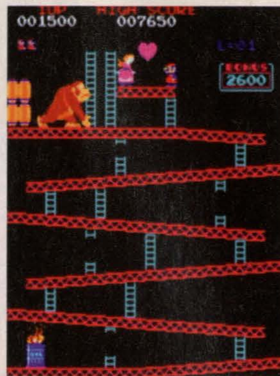
Vom Pixel-Mario zum Porno-Mario: seine tausend Gesichter im Schnelldurchlauf.





Dass aus einem dicklichen Pixelhaufen namens Jumpman im Laufe zweier Dekaden eine milliardenschwere Pop-Ikone mit einem höheren Wiedererkennungswert als Mickey Mouse werden sollte, hätte sich Mario-Papa und Videospiel-Visionär Shigeru Miyamoto sicherlich nicht träumen lassen. Benannt nach dem ehemaligen Vermieter der Nintendo-USA-Niederlassung Mario Segale hüpfte der fidele Klempner durch hunderte Videospieltitel, wirkte in Filmen, Serien und sogar Pornos mit und klonte sich als Spielzeugfigur unzählige Male in der realen Welt. Eine kleine Dokumentation dieser vielen Facetten des virtuellen Superstars bildet den Abschluss der Mario-Mania. Unser Überblick erhebt dabei keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit, enthält aber sicherlich einige der skurrileren Gesichter des springenden Spenglers.





"Donkey Kong", 1981: Mario hieß noch Jumpman und befreite seine Freundin Pauline aus den Fängen des Riesenaffen.

"Donkey Kong Jr.", 1982: Mario wird zum Bösewicht und hält Donkey Kong gefangen. Dessen Sohn Junior eilt zu Hilfe und steigt in die Fußstapfen des Klempners.



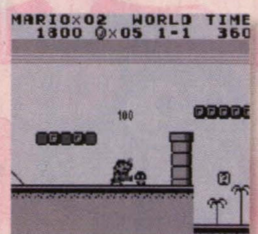
"Simpsons", 1995: Homer wirft in dieser Mario-Parodie mit Fässern und nimmt zusehends die Charaktereigenschaften eines gewissen riesigen Primaten an.



"Mario Bros.", 1983: Auf dem NES und in der Spielhalle bekommt Mario Unterstützung von seinem Bruder Luigi und hämmert gnadenlos auf Schildkröten ein.



"Dr. Mario", 1990: In "Tetris"- Manier kämpfte Mario im weißen Kittel gegen bunte Viren.



"Super Mario Land", 1989: Selbst ohne Meister Miyamoto wird Marios Handheld-Auftritt zum Superhit. Europäische Spieler mussten noch ein ganzes Jahr auf den Game-Boy-Klempner warten.

DONKEY KONG™

DONKEY KONG JUNIOR™

MARIO BROS.™



"Super Mario Bros. Movie", 1993: Der düstere Streifen mit Bob Hoskins als Mario und Dennis Hopper als Bowser fiel bei Fans und Kritikern zu Recht durch.



"World of Warcraft", 2004: Die beiden ulkigen Gesellen Muigin und Larion bewohnen den Un'Goro-Krater des beliebten PC-MMORPGs. Sie verteilen Quests, die das Sammeln von Piranha-Pflanzen beinhalten.



"Super Mario 64", 1996: Der Sprung in die dritte Dimension auf dem N64 ist ein voller Erfolg.



"Mario Early Years", 1993: Auftritt als SNES-Lehrer.



"Super Mario World", 1990: Ganze eineinhalb Jahre braucht Marios 16-Bit-Einstand, bis er auch in PAL-Gefilden veröffentlicht wird.



"The Super Mario Brothers Super Show", 1989: Lou Albano und Dany Wells tanzen in dieser TV-Serie den Mario-Rap und liefern unter anderem die Rahmenhandlung für die Folgen einer "Mario Bros."-Zeichentrickserie.

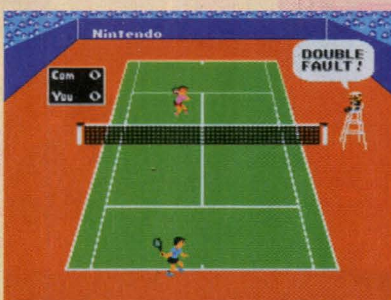


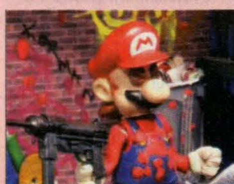
"Super Mario Kart", 1992: Bananen, rote Panzer und Turbopilze prägen das Spaßraser-Genre nachhaltig und verschaffen Mario einen Nebenjob als Rennfahrer.

"Super Mario Bros.", 1986: Das erste richtige Jump'n'Run. Hüpft von links nach rechts und besiegt Bowser im Bosskampf.



"Tennis", 1985: Neben seiner Karriere als Golfer setzt sich unser Pummelchen auf den Schiedsrichter-Stuhl und gebietet über heiße NES-Tennismatches.





"Robot Chicken", 2005: Im Animationsfilm wird Mario nach einer "GTA"-Eskapade von spaßresistenten Cops erschossen!



"Super Hornio Brothers", 1993: Pornodarsteller Ron Jeremy verkörpert in diesem Machwerk den Rohrverleger Hornio und ferkelt sich durch ein bizarres Sex-Pilzkönigreich.



AKTUELL

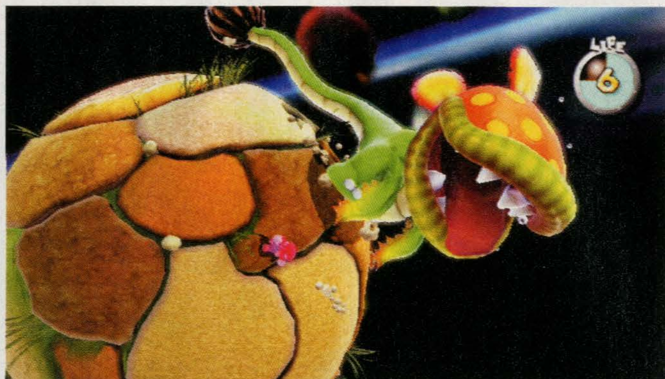
Neues aus der Welt der Videospiele



Super Mario Galaxy

Wii » Nintendo » 4. Quartal

GAMES • Auf der diesjährigen Game Developers Conference versetzte Nintendo das anwesende Publikum mit einem neuen Video zu "Super Mario Galaxy" in Verzückung. Auch wir sind hin und weg vom neuen Abenteuer des italienischen Klempners, das alleine schon beim Zuschauen Spaß macht. Wer glaubt, dass der Weltraum nur endlose Weite und gähnende Leere bietet, irrt gewaltig. Zumindest das Nintendo-Universum ist gespickt mit abgefahrenen Planeten: So führt Eure Space-Odyssee z.B. über Himmelskörper, die wie riesige Yoshi-Eier oder gigantische Pfirsiche aussehen. In guter alter Tradition betätigt sich der agile Klempner aber auch als Tiefseetaucher oder kokelt sich den Hintern in Lavalandschaften an. Ebensowenig mangelt es dem Hüpfabenteuer an spielerischen Ideen: So rammt Ihr beispielsweise dem bereits erwähnten Pfirsich-Planeten einen Holzpflock ins Fruchtfleisch. Daraufhin schlängelt sich ein imposanter Wurm aus dem Inneren des Obstes zum nächsten Planeten – Ihr missbraucht den Kriecher anschließend als Brücke. Das alles spielt sich so dermaßen traumhaft und sieht so zauberhaft aus, dass man es gar nicht abwarten kann, bis endlich wieder 'It's a me, Mario!' aus den Lautsprechern tönt. Zumal "Super Mario Galaxy" laut Nintendo-Website über einen Zweispieler-Modus verfügen soll. Ob es sich dabei 'nur' um Minispiele handelt oder ob das Hauptspiel synchron gezockt werden kann, ist nicht bekannt.



Wii **Ein Hoch auf die Schwerkraft: Während Mario vor der überdimensionalen Pflanze flüchtet, steht die Spielewelt schon mal Kopf.**



Wii **Sind die eigentlich auch mal gut gelaunt? Wenn Ihr unter die schwergewichtigen Whomps geratet, wird der Klempner platt gemacht.**

Battlefield: Bad Company

PS3 / 360 » Electronic Arts » 2007

GAMES • Kann Krieg lustig sein? Digital Illusion sagt ja und setzt im neuesten Teil der "Battlefield"-Serie auf humorvolle, moderne Konfliktlösung. Abgesehen von der üblichen hochkarätigen Mehrspieler-Action verfügt "Bad Company" über eine starke Einzelspieler-Komponente: Als Mitglied eines Viererteams spröder, opportunistischer Charaktere kämpft Ihr Euch durch weiträumige Levels, die sich zum Großteil zerstören lassen – mit entsprechenden Handfeuerwaffen oder durch Fahr- und Flugzeuge. Dass die erste Next-Gen-Episode optisch einen formidablen Eindruck hinterlässt und zudem über jede Menge Esprit verfügt, zeigt der Trailer zu "Bad Company" auf unserer DVD.



PS3 **"Schau mal, wie gut die Grafik aussieht." Für die detaillierten Charaktere und zerstörbaren Umgebungen verwendet Digital Illusions eine eigene Engine.**



Sony-Allerlei

BUSINESS • Kurz vor dem Europastart der PS3 schockt Sony die Zocker. Aus Kostengründen wird die PAL-Konsole ohne Emotion-Engine- und Graphics-Synthesizer-Chips (CPU und Grafik-Chip der PS2) ausgeliefert, was eine eingeschränkte Abwärtskompatibilität zur Folge hat. Stattdessen kommt eine Hardware-/Software-Emulation zum Einsatz. Durch Systemupdates soll laut Sony die Anzahl der kompatiblen Spiele erhöht werden. Welche Titel auf Eurer PAL-PS3 laufen, könnt Ihr unter http://faq.eu.playstation.com/bc nachlesen. Sony Deutschland war diesbezüglich nicht zu einer Stellungnahme bereit.
Erfreulicher sind dagegen folgende Meldungen: Sony und Immersion haben ihren jahrelangen Patentrechtsstreit beigelegt und wollen gemeinsam an neuen Technologien arbeiten. Damit rückt die Rumble-Unterstützung für das Sixaxis-Pad in greifbare Nähe, schließlich war der schwelende Konflikt mit dem Force-Feedback-Hersteller der offensichtliche Grund für den vibrationslosen Controller. Außerdem wird Sony die PSP überarbeiten. Größe und Gewicht des Handhelds sollen verringert werden.





Kommentar – Oliver Schultes

Von Winter, Schnee und Eisglätte fehlt in unseren Breiten dieses Jahr jede Spur. Dennoch schlittert Sony durch die Medienlandschaft, dass mir Angst und Bange wird. Jede Woche schreit der eine Sony-Verantwortliche Hü und der andere Hott. Los ging's Ende Februar mit dem "Die PAL-PS3 ist weniger abwärtskompatibel als die NTSC-Geräte"-Schock: Zugegeben, allzu viele PS2- und PSone-Spiele werden ohnehin nicht ins Laufwerk meiner PlayStation 3 wandern – wenn ein Titel nicht läuft, dann habe ich ja noch eine PS2 rumstehen. Was mich ärgert, ist das Gefühl, für 600 Euro weniger Funktionen und "Gerät" zu bekommen als Zocker in den USA und Japan, die im Vergleich weniger zahlen – wenn Sony die Ersparnis aus dem Weglassen einiger Chips wenigstens an die Kunden weitergegeben hätte. Pustekuchen! Ich kann ja nicht mal auf die günstigere 20GB-Version ausweichen. Dazu kommt, dass nach der Einigung zwischen Sony und dem Rumble-Spezialisten Immersion wohl in absehbarer Zeit Sixaxis-Controller mit Vibrationseffekt in den Handel kommen. Und das, obwohl Sonys Software-Chef Phil Harrison die Rumble-Funktion seit geraumer Zeit verunglimpft. Das bedeutet für mich: Wieder in die Tasche greifen und Geld löhnen, denn auf die laut Harrison 'veraltete Technik der vorigen Konsolengeneration' will ich nicht verzichten – ich steh' eben auf Retro. Letzter Akt in Sonys PR-Klamotte: Auf der Game Developers Conference Anfang März heißt es von offizieller Stelle, Gerüchte über ein Redesign der PSP seien nichts als Gerüchte. Knapp eine Woche später bestätigt Sonys UK Boss ein Redesign der portablen PlayStation. Wo sind nur die gewohnte Souveränität und der Weitblick des Marktführers geblieben...?

Zitate des Monats



"Wir haben keine Pläne, den Standard-PS3-Controller mit Force-Feedback auszurüsten... Ich denke, Rumble-Unterstützung ist eine Technik der vorherigen Konsolengeneration."
— Phil Harrison, Präsident Sony Worldwide Studio, 27. Februar



"Wir freuen uns darauf, gemeinsam mit Immersion aufregende neue Wege zu finden, um unseren Kunden die größten und besten Gameplay-Erfahrungen zu liefern."
— Kazuo Hirai, Präsident Sony Computer Ent., 2. März



Sacred 2: Fallen Angel

360 » Ascaron » 4. Quartal

GAMES • Der Nachfolger des erfolgreichen PC-Action-RPGs "Sacred" kommt auf Konsole: In "Sacred 2: Fallen Angel" dürfen Xbox-360-Spieler als göttliches Alter Ego durch die fantasievolle Licht- und Schattenwelt der deutschen Entwicklerschmiede Ascaron stromern. Je nachdem, ob Ihr einen 'guten' oder 'bösen' Gott wählt, erlebt Ihr unterschiedliche Abenteuer. Dabei dürft Ihr nicht nur alleine Monster metzeln: Im Solo-Spiel kann sich jederzeit ein Mitspieler einklinken, via Xbox Live zieht Ihr gar als vierköpfiges Team los oder tretet zu Arenenkämpfen an.



360 Eine hübsche Fantasywelt und sechs verschiedene Charaktere – das wird ein Fest für Action-RPG-Fans.



360 Groß, größer, "Mass Effect": Ihr besucht zahlreiche Planeten und Raumstationen, redet mit hunderten Wesen und lasst nicht selten die Waffen sprechen.

Mass Effect

360 » Bioware » 2. Quartal

GAMES • Ebenfalls auf der Game Developers Conference vorgestellt, erntete Biowares futuristisches Rollenspiel-Epos "Mass Effect" viel positives Echo. Im Sommer ist es dann soweit und Ihr werdet mit Eurem selbst erstellten Weltall-Sheriff gegen den galaktischen Genozid durch eine Maschinenrasse ankämpfen. Eingebettet in die filmreif inszenierte SciFi-Handlung wird ein bunter Genremix aus Rollenspiel-, Action- und Adventure-Elementen geboten. Charakterinteraktion und -aufbau sind spielerisch enorm wichtig und entsprechend beeindruckend umgesetzt: Jede wichtige Figur besitzt ihre eigene, bis ins Detail ausgearbeitete Körpersprache und Mimik. Bei den Kämpfen habt Ihr die Wahl: Actionfans freuen sich über den unkomplizierten Ablauf in Echtzeit, Strategen schätzen das Teamfeature (Ihr könnt drei KI-Kollegen Befehle erteilen), während Rollenspieler Waffen und Zauberkräfte um- und ausbauen.

Frontlines: Fuel of War

PS3 / 360 » THQ » 2007

GAMES • "Frontlines: Fuel of War" begnügt sich nicht damit, die ausgelutschte Kriegsthematik unzähliger Weltkriegs-Shooter zu kopieren. Stattdessen geht's 20 Jahre in die Zukunft, ein erbarmungsloser Konflikt um die knappen Energieressourcen ist entbrannt. Trotz Ego-Sicht und martialischer Wummen will "Fuel of War" mehr sein: Drohnen kontrollieren, Frontabschnitte erobern, den Kollegen Befehle erteilen, an Wachposten vorbeischleichen – "Frontlines"-Soldaten haben viel zu tun.





360 Bei "Frontlines" ist der Name Programm: Eines der wesentlichen Ziele ist es, dem gegnerischen Team Terrain abzunehmen und Eure Frontlinie nach vorn zu verschieben.

Touch the Dead

DS » Eidos » 2. Quartal

GAMES • Hosentaschen-Zombiejäger kamen bisher nur bei "Resident Evil DS" auf ihre Kosten. Jetzt gibt's Nachschlag: In "Touch the Dead" jagt Ihr aus der Ego-Sicht Untote in einem Knast. Während Ihr bei "Resident Evil DS" die Zombies mit dem Messer massakriert, wählt Ihr bei "Touch the Dead" aus mehreren Schlag- und Projektilwaffen. Der Stylus wird so zur Brechstange, Pistole, MG oder Schrotflinte, mit denen Ihr unterschiedliche Körperteile anvisiert.



DS Touchscreen-Massaker: oben das Waffenmenü, unten die Action.

Alone in the Dark V: Near Death Investigation

PS3 / 360 » Atari » 10. Mai

GAMES • Horror-Veteran Edward Carnby macht sich fit für seinen Next-Gen-Auftritt: Im neuesten "Alone in the Dark"-Spiel wird der Privatdetektiv 80 Jahre in die Zukunft katapultiert und im New Yorker Central Park mit übernatürlichen Ereignissen konfrontiert. Amnesie und Anpassungsprobleme machen es dem Zeitreisenden zusätzlich schwer. Erzählt wird die Geschichte im Episodenstil einer Fernsehserie, mit fünf "Folgen" à einer Stunde. Warum Edward im Jahr 2007 landet, wird spätestens bei der Veröffentlichung im Mai geklärt.



360 Grafisch noch mit kleinen Fehlern behaftet, gefällt "Alone in the Dark" mit atmosphärischem Düsterszenario.

Memory Unit mit 512 MB

Microsoft » 360 » ca. 50 Euro



ZUBEHÖR • Am 3. April erscheint für alle Xbox-360-Besitzer ohne Festplatte endlich eine größere Memory Card: Für 50 Euro dürfen 512 MB an Daten darauf gesichert werden. Und Online-Abstinenzler kommen zusätzlich in den Genuss der Vollversion von "Geometry Wars: Retro Evolved", das zumindest in der Erstauflage auf der Unit enthalten ist. Die 64MB-Variante ist weiterhin erhältlich.

Fazit: Überteuerter Datenträger für Xbox 360 – dennoch ideal, um Spielstände zu transportieren.

MAN!AC BEWERTUNG ★★★☆☆

NEWS-TICKER >>

+++ **Studio-Schließung:** Climax hat seine einzige US-Dependance in Santa Monica, Kalifornien, aufgelöst. Gleichzeitig werden die Studios in England vergrößert. Letztes Jahr hatte Climax seine Rennspielabteilung (verantwortlich für "MotoGP") an Buena Vista Games (jetzt Disney Interactive) verkauft +++ **"Metal Gear" Offline:** Anfang April stellt Konami in den USA den Online-Service für "Metal Gear Solid 3: Subsistence". Europäische Spieler sind davon nicht betroffen. +++ **Engine-Ausverkauf:** Für die Entwicklung nicht näher genannter Spiele haben Capcom und Activision die Nutzungsrechte an

EA-Soundtracks zum Download

BUSINESS • Ob "Need for Speed", "Burnout", "FIFA" oder "Def Jam Icon" – EA setzt bei seinen Spielen gerne auf Lizenzmucke. Die könnt Ihr Euch nun auf www.ea.com/ea-trax/ kostenpflichtig im iTunes-Shop herunterladen. Außer den Liedern bekannter Künstler werden auch Klingeltöne fürs Handy sowie akustische Soundtracks zu Spielen wie "Medal of Honor" oder "Die Sims" angeboten.



Steckt hinter dem musikalischen Konzept von EA Trax: Musikproduzent Steve Schnur.

The Golden Compass

PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS » Sega » Dezember

GAMES • Sega liefert zur 200-Millionen-Dollar Buchverfilmung "The Golden Compass" das zugehörige Videospiel: Im Fantasy-Epos übernehmt Ihr die Rolle von Lyra, die mit ihrem tierischen Seelenbegleiter Pantalaimon (Pan) nach einem entführten Freund sucht. Mit Pan an ihrer Seite löst Lyra Rätsel und kämpft gegen Feinde, Gobblers genannt. Ebenso übernehmt Ihr die Kontrolle über den Polarbären Iorek Byrnison. Das Action-Adventure bietet 13 Schauplätze, auch solche, die nicht der "His Dark Materials"-Buchtrilogie von Philip Pullman oder der filmischen Umsetzung entstammen.



Zum Glück hat Lyra mächtige Freunde: Nur der Bär verhindert, dass die Wölfe das Mädchen verschlingen.

Gamepad PS3

PlayStation 3 » Mad Catz » ab 30 Euro

ZUBEHÖR • Kaum ist eine neue Konsole am Start, lassen Alternativ-Pads nicht lange auf sich warten. Den Anfang macht Mad Catz mit einem robusten Kabel- (ca. 30 Euro) bzw. Funk-Controller (ca. 40 Euro) in vier Farben – Sixaxis-Technik inklusive. Die knapp drei Meter Kabel sind gerade ausreichend, die Buttons und das Steuerkreuz bieten einen genauen Druckpunkt. Das Besondere sind aber die nach innen gewölbten (und damit ergonomischeren) Schultertasten (L2, R2) – was gerade Rennspielfans freuen dürfte.

Fazit: Günstiges PS3-Pad für alle, die mit den Original-Schultertasten nicht klarkommen.



MAN!AC BEWERTUNG ★★★☆☆

Spider-Man 3

PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS



GAMES • Demnächst schwingt sich Peter Parker alias Spider-Man wieder durch New York City. Neben dem neuen 'Green Goblin' und dem 'Sandman' sorgen in Spideys aktueller Filmumsetzung mehrere Gangs für Ärger. Besiegt diese in den zahlreichen Nebenmissionen und poliert so Euren Ruf auf. Hierfür wurden Moves und Combos des Vorgängers überarbeitet und erweitert. Für spielerischen Tiefgang soll zudem das schwarze Kostüm sorgen, das die dunkle Seite des Wandkrabblers herauskehrt. Die Folgen: brutale Manöver und ein noch nicht näher bekanntes 'Rage'-System. Ebenfalls neu ist das 'Cinteractive'-Feature: Drückt wie in "God of War" zur rechten Zeit den korrekten Button und spielt so Kämpfe aus dem Film nach.



Spider-Man beglückt nahezu alle Konsolen mit teils exklusiven Inhalten und einigen neuen Features.

Juiced 2: Hot Import Nights

PS2 / PS3 / 360 / PSP /DS » THQ » 4. Quartal

GAMES • Obwohl nach wie vor Electronic Arts mit der "Need for Speed"-Serie den Thron im Tuner-Metier inne hat, wagt es eine Firma erneut, den Platzhirschen herauszufordern: THQ schickt mit "Juiced 2" einen Rivalen auf die Straße. Genauere Details gibt's jenseits erster viel versprechender Screenshots allerdings nicht. Was sich hinter dem reißerischen Schlagwort 'Driver DNA' verbergen soll, darüber können wir vorerst nur rätseln. Interessant dürfte das PS-Duell zwischen EA und THQ auf jeden Fall werden – schließlich belebt Konkurrenz das Geschäft.



360 Anders als bei "Need for Speed" brausen "Juiced 2"-Tempobolzer über abgesperrte Strecken.

der Unreal Engine 3 von Epic Games erworben. +++ Letzte Episode: "The Shivering Isles" wird die einzige Erweiterung zum Xbox-360-Rollenspiel "The Elder Scrolls IV: Oblivion" bleiben. +++ Treuer Entwickler: Rare will die Tier-Simulation "Viva Pinata" für mindestens zwei bis drei Jahre unterstützen. +++ Konsole gegen Raubkopien: Im Kampf gegen Spielekopien schlägt id-Software-Chef Todd Hollenshead ernsthaft vor, das PC-Geschäft komplett aufzugeben. +++ Wii-Hüpfer: Entwickler Grasshopper ("Killer 7") arbeitet neben "No More Heroes" an zwei weiteren Wii-Spielen. +++ Abwärtskompatibilität kein Thema: Microsoft will künftig weniger Ressourcen darauf verwenden, Xbox-Spiele auf der 360 lauffähig zu machen.

Crush

PSP » Sega » 3. Quartal

GAMES • Der englische Entwickler Kuju ("Battalion Wars") werkelt im Auftrag von Sega an einem äußerst interessanten Knobelspiel für die PSP: In "Crush" manövriert Ihr Euer Alter Ego durch verzwickte Puzzlewelten, indem Ihr Barrieren aus dem Weg schiebt, Plattformen erklimmt und mutig Abgründe überwindet. Der Kniff bei der Sache: Auf Knopfdruck verwandelt Ihr die stylischen 3D-Areale in eine flache 2D-Welt; so legt Ihr völlig neue Pfade frei, sammelt Items auf und umgeht Hindernisse spielend.



PSP Köpfchen gefragt: Um in den verzwickten Puzzlewelten von "Crush" den Überblick zu behalten, braucht's vor allem räumliches Vorstellungsvermögen.

N-Gage, die nächste Generation

Handy » Nokia » September

BUSINESS • Nun ist es raus: Das nächste N-Gage wird kein neues Handheld, sondern eine Online-Vertriebsplattform für Handyspiele. Nokia wird das Programm zum Start im September auf Mobiltelefone der eigenen S60-Serie (3. Generation) integrieren; auf bereits im Umlauf befindliche Modelle kann die Software heruntergeladen werden.

Einige renommierte Entwickler hat der finnische Konzern bereits an Bord geholt: So versorgt EA Fußballfans mit "FIFA 2008", die Handyspiel-Schmiede Gameloft arbeitet an "Brothers in Arms: Hell's Highway" und auch THQ werkelt fleißig an Titeln. Screenshots gibt es bislang noch keine – ebenso wenig ist bekannt, ob die Spiele auch im Handel erhältlich sein werden und wie viel Ihr dafür hinblättern müsst.



Mit den Mobiltelefonen der Nokia S60-Serie ladet Ihr ab September N-Gage-Spiele herunter..

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

PS3 » Sony » 4. Quartal



PS3 Bunt & poppig wie gewohnt: Auch im Next-Gen-Debüt warten auf das dynamische Duo wieder flotte Abenteuer.

GAMES • Ted Price und die Truppe von Insomniac kehren nach ihrem Ego-Shooter-Ausflug mit "Resistance" wieder zu ihrer erfolgreichen Baller- und Hüpf-Serie "Ratchet & Clank" zurück. Der erste PS3-Auftritt von Lombax und Klein-Robo orientiert sich dabei wieder mehr an den Wurzeln der Serie. Wie der PSP-Ableger "Size Matters" wird auch die neue Episode mit dem klobigen Namen "Future: Tools of Destruction" trotz des martialischen Titels verstärkt Jump'n'Run-Anteile besitzen. Krachige Ballereinlagen werden trotzdem nicht vernachlässigt – wir sind gespannt!



NDS Cheat Saves

Nintendo DS » Mad Catz » ca. 57 Euro

ZUBEHÖR • Schummeln zum Zweiten: Nach dem Action Replay DS in der letzten Ausgabe kommt das nächste Cheatsystem für Nintendos Handheld. Enthalten ist ein einfacher Dateibrowser für Windows-PC sowie ein USB-Adapter, der eine Verbindung zu Euren DS-Modulen aufbaut. Nach der Installation könnt Ihr per Drag'n'Drop neue Spielstände auf Eure DS-Module ziehen. Vorhandene Savegames werden dabei gelöscht. Da sehr wenig Spielstände auf Disc vorhanden sind, empfiehlt sich die Registrierung bei Xploder.net, um vom Server des Herstellers aktuelle Spielstände herunterzuladen – dort sind auch US-Savegames vorhanden.

Fazit: Einfacher, aber teurer Austausch von Spielständen zwischen DS und PC – gut geeignet zur sicheren Archivierung.



MAN!AC BEWERTUNG ★★★☆☆

NEWS-TICKER >> +++ Die Würfel sind gefallen: Nintendo stellt die Software-Unterstützung für den GameCube ein. Die Hardware wird jedoch weiterhin produziert und verkauft. +++ Showdown auf Xbox 360: Die polnischen Techland Studios setzen für Ubisoft das PC-Westernspiel "Call of Juarez" für Konsole um. +++

MotoGP '07

360 » THQ » 4. Quartal

GAMES • THQ rollt auch dieses Jahr mit der Zweirad-Raserei "MotoGP '07" an die Startlinie. Überraschend ist die Fortsetzung des Titels nicht, sehr wohl aber die Entscheidung, dass die PS3 außen vor bleibt – ob da vielleicht die gleichnamige Reihe von Namco Bandai ein Hindernis ist? Microsoft-Piloten freuen sich über aktuelle Saisondaten, neue Motorräder und Kurse sowie eine aufgemotzte Präsentation und einen ausgebauten 'Extreme'-Modus. Wenn auch die Problemchen des Vorgängers wie lange Ladezeiten und Bildratenwackler entsorgt werden, wird's wieder ein PS-Kracher.



360 Die ideale Ergänzung zum ernsten Simulations-Alltag der Motorrad-WM: Die 'Extreme'-Rennen zeigen die grafisch abwechslungsreicheren Seiten von "MotoGP '07".

Devil May Cry 4

PS3/360 » Capcom » 2007

GAMES • Capcom verkürzt die Wartezeit bis zum nächsten Dämonengemetzel mit einigen prachtvollen Screenshots. Mit neuen Details zur opulenten Schwertschlacht geizen die Japaner noch, freut Euch aber auf einen umfangreichen Bericht in einer der nächsten Ausgaben. Capcom bestätigte indes, dass sich auch eine Xbox-360-Version von "Devil May Cry 4" in Arbeit befindet – damit ist ein weiteres Exklusiv-Zugpferd der PS3 in den Multiplattform-Stall abgewandert.



PS3 "Assassin's Creed" lässt grüßen – die mysteriösen Kapuzenträger machen unserem Schwertschwinger mächtig zu schaffen.

GERÜCHTEKÜCHE

Wird Take 2 verkauft?

Anscheinend plant eine größere Investorengruppe Take-2-Chef Paul Eibeler bei der Aufsichtsratsitzung am 23. März abzulösen. Im Zuge dessen kamen Gerüchte über den Verkauf der Firma auf.

Das meint MAN!AC:

Den Investoren liegt viel an Take 2, sonst würden sie nicht versuchen, die Führungsspitze auszutauschen. Wer zeigt schon ein solches Engagement, wenn er plant, das Unternehmen in nächster Zeit zu verkaufen?

"Condemned 2" von Sega?

Der englische Onlinehändler Play.com listet eine Fortsetzung des Xbox-360-Actionspiels.

Das meint MAN!AC:

Zwar fehlt die offizielle Bestätigung von Sega, weil sich der Vorgänger jedoch weltweit gut verkauft hat, gehen auch wir von einer Fortsetzung aus.

"PoP" für Next-Gen-Konsolen?

Die "Prince of Persia"-Trilogie ist abgeschlossen, dennoch soll der Königssohn zu neuen Next-Gen-Abenteuern aufbrechen.

Das meint MAN!AC:

Ubisoft ist ein Wiederholungstäter, weshalb die Fortsetzung einer erfolgreichen Serie nur logisch ist. Wie bei "Condemned 2" gilt auch hier: Eine offizielle Bestätigung liegt noch nicht vor.



MySims

Wii /DS » EA » 4. Quartal

GAMES • EA verpasst den Sims ein Nintendo-taugliches Aussehen: In "MySims" gestaltet Ihr nicht nur einen knuffigen Lebensavatar nach Euren Vorstellungen, sondern hegt und pflegt eine komplette Kleinstadt. Dank einfachster Bausteinelemente stampft Ihr Gebäude aus dem Boden, füllt diese mit Möbeln und lockt so neue Bewohner ins Dorf. Wie in "Animal Crossing" liegt es nun an Euch, die Bevölkerung bei Laune zu halten.



DS Nudeln al dente: Ob Friseur, Florist oder italienischer Koch in Euer Dorf einziehen, hängt von der Infrastruktur ab.

World Cyber Games: In sieben PC- und zwei Xbox-360-Spielen ("Dead or Alive 4" und "PGR 3") können sich Zocker für das deutsche World-Cyber-Games-Team qualifizieren. Infos unter www.wcg-europe.com/de +++ **Lesen statt Spielen:** Ubisoft England bringt im Pocket Book Verlag drei Bücher zu "Assassin's Creed" in den Handel. Der erste Band soll im Herbst erscheinen.

AOU 2007

Die Spielhalle lebt – zumindest in Japan: viele neue Games auf Automatenmesse präsentiert

ARCADE • Was japanischen Konsolen-Spielern, Handy-Gamern, Handheld-Zockern, PC-Daddlern die Tokyo Game Show, ist für Arcade-Jünger die AOU – die 'All Nippon Amusement Machine Operators Union'-Messe. Diese fand am 16. und 17. Februar statt – wie immer in den weitläufigen Hallen der Makuhari-Messe – und lockte 28.000 Besucher an.

Vorgestellt wurde, was in den kommenden Monaten willigen Spielhallenbesuchern die sauer verdienten Yen aus der Tasche ziehen soll. UFO-Catcher, Pachinko-Automaten und vor allem brandneue Videospiel-Automaten.

Während sich Sega neben der Wiederbelebung der "Dynamite Deka"-Serie (näheres dazu im Extended-Artikel "Testgelände Spielhalle") auf den "Virtua Fighter 5"-Lorbeeren ausruhte, machte die Konkurrenz mobil: Namco ließ im "Tekken 6"-Trailer die Fäuste fliegen (wir berichteten), packte den Nintendo-Klempner Mario samt Rasselbande hinters Steuer von "Mario Kart Arcade GP2" und stellte die Asphaltflitzerei "Wangan Midnight 3" vor – PS3-Umsetzung sehr wahrscheinlich. Taito konterte prompt mit Pferdestärken und Fraufäusten: Zum einen belebt "Chase H.Q. 2" die Polizeiverfolgungsjagd "Chase H.Q" aus dem Jahre 1988 wieder, zum andern weiht Arc Systems Keilerei "Battle Fantasia" das nagelneue Viewlix-Kabinett inklusive 720p-Auflösung ein.

Die Shooter-Profis von Cave wiederum erfreuen Ballerfans und Otakus mit "Muchi Muchi Pork" – hier gibt's Projektile und Pixel-Brüste en masse. Einen beeindruckenden Auftritt konnte Konami für sich verbuchen: Der abgedrehte Shooter "Otomedius" überraschte mit Touch-Screen-Feature und könnte glatt in die Fußstapfen des Kultspaßes "Parodius" treten. Neben den üblichen Updates der "Guitar Freaks"- und "Drum Mania"-Serien – die sich nach wie vor ungebrochener Beliebtheit erfreuen – überraschte der Automaten-Veteran die Anwesenden mit "Silent Hill: The Arcade": Hier werden in bester Lightgun-Shooter-Manier Pyramidenschädel gespalten und Mutanten durchsiebt. Grafisch kein besonderer Hingucker, dafür gefiel das einfallsreich designte Grusel-Kabinett.

Die AOU ist überschaubarer und geordneter als die Tokyo Game Show, skurrile Typen findet Ihr aber auch hier zuhauf (unten).

Knüppelverschleiß: Wer vorhatte, sein Arcade-Board mit Caves neuem Shooter "Muchi Muchi Pork" zu ruinieren, konnte gleich Ersatzteile einkaufen.

Neue Sega-Automaten vorgestellt

ARCADE • Bereits Ende Januar trafen sich in London Händler und Aussteller auf der ATEI 2007. Nie von dieser Messe gehört? Egal – schließlich sind Videospielautomaten dort nur ein kleiner Bestandteil neben einarmigen Banditen, Verkaufsautomaten, Fahrgeschäften für Kinder oder Kickertischen. Dennoch ließ es sich Sega nicht nehmen, einige Arcade-Games vorzustellen: So bekommt der packende Lightgun-Shooter "Ghost Squad" einen Nachfolger, der den Zusatz "Evolution" trägt. Im brandneuen "2Spicy" wurde ebenfalls mit der Lichtpistole geballert, bei "OutRun 2 SP" durften sich Messebesucher am luxuriösen Vierspieler-Automaten messen.

Oben das Kabinett des Lightgun-Shooters "Ghost Squad Evolution", links der "OutRun 2 SP"-Automat.

Bildmaterial der AOU 2007 mit freundlicher Genehmigung von Cyrill Koller.

Die PlayStation 3 im Heimkino

Wir prüften Sonys Flaggschiff ausgiebig im Testlabor unseres Schwestermagazins audiovision auf Herz und Nieren – hier die Ergebnisse.



PS3 Gut gemasterte Blu-ray-Titel wie "Tränen der Sonne" sehen mit der PlayStation 3 an einem modernen Flachbild-Fernseher hervorragend aus.



PS3 Großzügig: Die ersten 500.000 PS3-Käufer, die sich im 'Playstation Network' registrieren, erhalten die Blu-ray-Disc von "Casino Royale" geschenkt.

HARDWARE • Unglaublich, aber wahr. Die 600 Euro teure PlayStation 3 ist derzeit der mit Abstand billigste Blu-ray-Player. Da stellt sich die Frage, wie es um ihre Fähigkeiten bei der Wiedergabe von Blu-ray-Discs und DVDs bestellt ist. Kann Sonys Spielkonsole mit hochwertigen Stand-Alone-Geräten von Panasonic, Samsung & Co. konkurrieren? Für fundierte Antworten brachten wir das Gerät ins TÜV-geprüfte Testlabor unseres Schwestermagazins *audiovision*. Die vollständigen Messerergebnisse könnt Ihr in der kommenden Ausgabe der *audiovision* nachlesen, die am 27. April erscheint.

DIE PS3 ALS DVD-PLAYER

Die schlechte Nachricht zuerst. Wer die Playstation 3 als DVD-Player an seinem guten alten Röhrenfernseher verwenden will, hat schlechte Karten. Denn die analoge Ausgabe via Composite oder S-Video kommt kaum über das Niveau eines 50-Euro-Billig-Players aus dem Baumarkt hinaus. Für Besitzer eines modernen Flachbild-Fernsehers sieht die DVD-Welt der PS3 hingegen recht rosig aus. Die 576p-Wiedergabe via HDMI ist vorzüglich – von der knackigen Kantenschärfe über den ausgewogenen Kontrast bis zu den natürlichen Farben. Einzig beim De-Interlacing patzt die PS3 bei detailreichen Szenen (Treppenstufen an schrägen Kanten). Ein Upscaling auf 1080p ist voraussichtlich mit einem der nächsten Updates möglich.

DIE PS3 ALS BLU-RAY-PLAYER

Als Blu-ray-Player schlägt sich die PS3 beachtlich. Das Bild ist schärfer und plastischer als von Samsungs 1.000 Euro teurem Stand-Alone-Gerät, dem BD-P1000. Mit der Top-Bildqualität von Panasonics BD-10 kann es Sonys Spielkonsole hingegen nicht aufnehmen. Allerdings kostet der BD-10 auch mehr als das Doppelte.

Tonal ist die PS3 ebenfalls auf der Höhe der Zeit. Mittels HDMI-1.3-Anschluss gelangen die HD-Tonformate wie DTS HD oder Dolby TrueHD zu den neuen AV-Receivern (die ersten Modelle, die HD-Ton entschlüsseln, erscheinen im Sommer). Alternativ stellt die PS3 am optischen Digitalausgang ein Dolby-Digital-Signal mit 640 KBit/s zur Verfügung. Klanglich bewegt man sich mit dieser Verbindung auf DVD-Niveau.

FAZIT

Alle Achtung! Für 600 Euro bekommt Ihr nicht nur eine leistungsstarke Spielkonsole, sondern obendrein einen vollwertigen DVD- und Blu-ray-Player. Vorausgesetzt, Ihr nennt einen modernen Flachbild-Fernseher mit HDMI-Buchse Euer Eigen. *cs/ts*

ERHÄLTLICHE BLU-RAY-FILME IM APRIL

50 erste Dates
Alice Cooper: Live at Montreaux 2005
Alien vs. Predator
Antarctica
Auf der Flucht
Black Crowes: Live at the Fillmore
Big Fish
Casino Royale
Das Haus am See
Das Mädchen aus dem Wasser
Das Omen
Das Tribunal
Der Flug des Phoenix
Der schwarze Falke
Der Staatsfeind Nr. 1
Der wilde wilde Westen
Die Chaoscamper
Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen
Die Wiege der Sonne
Dinosaurier
Elvis Costello: Live in Memphis
Eragon
Firewall
Flightplan
From Hell
Full Metal Jacket
Gothika
Hellboy
Himmel und Huhn
Hitch der Date Doktor
House of Wax
Ice Age 2
Identität
Im Fadenkreuz
Into the Blue
Jagdfieber
Jede Sekunde zählt
King Arthur
Kiss Kiss Bang Bang
Klick
Königreich der Himmel
Kung Fu Hustle
Layer Cake
Lethal Weapon
Men of Honor
Mission Impossible 3
Mission Impossible Collection
Monster House
Mut zur Wahrheit
Nur noch 60 Sekunden
Passwort: Swordfish
Pat Metheny: The Way Up
Pearl Harbor
Per Anhalter durch die Galaxis
Ricky Bobby
Ritter aus Leidenschaft
Rocky
S.W.A.T.
Scary Movie 4
Schöne Bescherung
Sky High
Space Cowboys
Speed
Stealth
Superman Returns
Syriana
Tierisch Wild
Training Day
Tränen der Sonne
Triple X
Ultraviolet
Underworld Evolution
Vertical Limit
Wo die Liebe hinfällt
World Trade Center
X-Men 3

Ferngesteuert



Pflicht für Heimcineasten: Die offizielle PlayStation-3-Fernbedienung 'Remote Control Black' mit Bluetooth-Technik bietet deutlich höheren Bedienkomfort als der Sixaxis-Controller. Die übersichtliche Tastenanordnung erspart umständliche Menüsucherei. Preis: 31 Euro.

BEWERTUNG

Sehtest	17 / 25
Hörtest	9 / 12
Messwerte	37 / 45
Ausstattung	14 / 18
wertung	77 von 100

• Mehr MAN!AC
• Mehr Mitarbeiter



Die MAN!AC erstrahlt bereits in neuem Glanz – doch damit nicht genug! Wir arbeiten weiter an dem Magazin und anderen verspielten Publikationen. Dafür benötigen wir kompetente und motivierte Mitarbeiter – wer sich bei den folgenden Job-Beschreibungen angesprochen fühlt, sollte nicht zögern, uns eine Bewerbung zu schicken.

Volontär/in

Sie spielen seit Jahren auf verschiedenen Konsolen und Handhelds, sind von neuen Technologien und Entwicklungen begeistert. Außerdem können Sie Abitur oder Mittlere Reife vorweisen und sind mit der deutschen Sprache freundschaftlich verbunden. Sie möchten nicht nur die neuesten Hits spielen, sondern sich auch journalistisch weiterbilden und zum/r Redakteur/in reifen.

Wir bieten ein unbürokratisches, aber professionelles Umfeld, das Ihre Talente fördert und ein umfassendes Verlagswissen vermittelt. Bei guter Entwicklung ist ein rascher Aufstieg möglich. Ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und eine leistungsgerechte Bezahlung sind selbstverständlich.

Web-Designer/in und Web-Programmierer/in

Das World Wide Web und seine Herausforderungen kennen Sie wie Ihre Westentasche. Sie programmieren HTML, XML, Javascript und Flash, haben gute Kenntnisse in Webdesign/-layout und Grafikbearbeitung. Sie können eine Datenbank aufbauen, pflegen und darin redaktionelle Inhalte umsetzen. Sie trauen sich zu, eine Website zu gestalten, zu strukturieren und komplett zu programmieren. Im Idealfall sind Sie mit den aktuellen Konsolen und Handhelds vertraut. Sie beherrschen natürlich den PC und alle relevanten Programme.

Alle Bewerbungen werden vertraulich behandelt. Der Cybermedia Verlag bietet ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und Aufstiegschancen – bei entsprechender Eignung schon nach kurzer Zeit. Das Gehalt wird Ihren Fähigkeiten entsprechen.

Redakteur/in

Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich mit den aktuellen Konsolen aus und interessieren sich idealerweise auch für PC, Sony PSP und Nintendo DS. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch, verantwortungsbewusst und kommunikationsfreudig. Sie beherrschen die englische Sprache, sind technisch versiert und haben im besten Fall Berufserfahrung bei Print-Magazinen oder Web-Präsenzen.

Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielemessen im In- und Ausland, blicken bei Entwicklern hinter die Kulissen und arbeiten weitgehend selbstständig. Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.

Alle Bewerbungen werden vertraulich behandelt. Der Cybermedia Verlag bietet ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und spannende Aufstiegschancen – bei entsprechender Eignung auch schon nach kurzer Zeit. Das Gehalt wird Ihren Fähigkeiten entsprechen.

Freie Mitarbeiter

Sie kennen sich mit allen aktuellen Konsolen und/oder Handhelds hervorragend aus und haben im Idealfall ein Spezialgebiet, in dem Ihnen keiner etwas vormacht. Sie können sich gut ausdrücken, arbeiten termingerecht und wohnen im Einzugsgebiet von Augsburg oder München.

Sie beherrschen die englische Sprache und sind technisch versiert. Als freie(r) Mitarbeiter(in) erstellen Sie Spieletests, Previews, Lösungen und Schwerpunktartikel. Hundertprozentige Zuverlässigkeit setzen wir voraus.

Für alle Bewerbungen gilt: Bitte nur in schriftlicher Form per Post, Email-Bewerbungen werden nicht bearbeitet. Jeder Bewerbung sollte eine Arbeitsprobe (zum Beispiel Spieletest oder Link auf Homepage), ein Lebenslauf, ein Lichtbild und alle relevanten Zeugnisse beiliegen. Auch wäre ein Anschreiben mit Beweggründen, warum Sie bei uns arbeiten möchten, sinnvoll. Wenn Sie eine konkrete Gehaltsvorstellung haben zögern Sie nicht, uns diese mitzuteilen.

Alle Unterlagen schicken Sie bitte an: Cybermedia GmbH » Personalabteilung » Wallbergstr. 10 » 86415 Mering

PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PLAYSTATION 2	Buzz! Das Mega Quiz	Sony	Partyspiel	16. Mai
PLAYSTATION 2	California Games	System 3	Sportspiel	August
PLAYSTATION 2	Capcom Classics Collection 2	Capcom	Spielesammlung	13. April
PLAYSTATION 2	Dancing Stage SuperNOVA	Konami	Tanzspiel	April
PLAYSTATION 2	Dawn of Mana	Square Enix	Rollenspiel	2. Quartal
PLAYSTATION 2	Demon Chaos	Konami	Action	26. April
PLAYSTATION 2	Everybody's Tennis	Sony	Sportspiel	18. April
PLAYSTATION 2	Free Running	Atari	Sportspiel	24. Mai
PLAYSTATION 2	God of War 2	Sony	Action	2. Mai
PLAYSTATION 2	Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	April
PLAYSTATION 2	Kengo 3: Ninja vs. Samurai	System 3	Action	15. Mai
PLAYSTATION 2	King of Fighters Maximum Impact 2	Ignition	Beat'em-Up	26. April
PLAYSTATION 2	North and South - Pirates	Atari	Action	Mai
PLAYSTATION 2	Red Star, The	Take 2	Action	6. April
PLAYSTATION 2	Samurai Police	Midas	Action	25. Mai
PLAYSTATION 2	Shin Megami Tensei Devil Summoner	Atlus	Rollenspiel	30. März
PLAYSTATION 2	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
PLAYSTATION 2	SingStar Pop Hits	Sony	Musikspiel	9. Mai
PLAYSTATION 2	Socom: U.S. Navy Seals Combined Assault	Sony	Action	16. Mai
PLAYSTATION 2	Spider-Man 3	Activision	Action	3. Mai
PLAYSTATION 2	Super Fruit Fall	System 3	Geschicklichkeit	April
PLAYSTATION 2	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
PLAYSTATION 2	WWII: Battle over Europe	Midas	Action	25. Mai
PLAYSTATION 3	Alone in the Dark V	Atari	Action-Adventure	10. Mai
PLAYSTATION 3	Colin McRae: Dirt	Codemasters	Rennspiel	Juni
PLAYSTATION 3	Darkness, The	Take 2	Ego-Shooter	2. Quartal
PLAYSTATION 3	Elder Scrolls IV, The: Oblivion	Ubisoft	Rollenspiel	2. Quartal
PLAYSTATION 3	F.E.A.R.	Vivendi	Ego-Shooter	April
PLAYSTATION 3	Untold Legends	Sony	Action	April
PLAYSTATION 3	Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	2. Quartal
PLAYSTATION 3	Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	2. Quartal
PLAYSTATION 3	Spider-Man 3	Activision	Action	3. Mai
Xbox 360	Alone in the Dark V	Atari	Action-Adventure	10. Mai
Xbox 360	BioShock	Take 2	Action-Adventure	Juni
Xbox 360	Colin McRae: Dirt	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal
Xbox 360	Darkness, The	Take 2	Ego-Shooter	2. Quartal
Xbox 360	FlatOut: Ultimate Carnage	Empire Interactive	Rennspiel	Juni
Xbox 360	Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	2. Quartal
Xbox 360	Guitar Hero 2	Activision	Geschicklichkeit	April
Xbox 360	Hour of Victory	Midway	Ego-Shooter	Juni
Xbox 360	Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	2. Quartal
Xbox 360	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Partyspiel	April
Xbox 360	Shadowrun	Microsoft	Ego-Shooter	2. Quartal
Xbox 360	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
Xbox 360	Spider-Man 3	Activision	Action	3.Mai
Wii	Eledees	Konami	Geschicklichkeit	April
Wii	Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	April
Wii	Mercury Meldown Revolution	Ignition	Geschicklichkeit	April
Wii	Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	Action-Adventure	April
Wii	Puzzle Balls	System 3	Geschicklichkeit	Juni
Wii	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
Wii	Spider-Man 3	Activision	Action	3. Mai
Wii	Super Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	2. Quartal
Wii	Wing Island	Nintendo	Geschicklichkeit	13. April
PSP	After Burner: Black Falcon	Sega	Action	2. Quartal
PSP	Burnout Dominator	Electronic Arts	Rennspiel	April
PSP	Capcom Puzzle World	Capcom	Geschicklichkeit	20. April
PSP	Death jr. 2: Root of Evil	Konami	Action	26. April
PSP	Dragon Ball Z: Shin Budokai 2	Bandai	Action	26. April
PSP	Free Running	Atari	Sportspiel	24. Mai
PSP	Heatseeker	Codemasters	Action	2. Quartal
PSP	Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	Mai
PSP	Marvel Trading Card Game	Konami	Kartenspiel	Mai
PSP	Metal Gear Solid: Portable Ops	Konami	Action-Adventure	Mai
PSP	Pac-Man Rally	Namco	Rennspiel	26. April
PSP	Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	Action-Adventure	April
PSP	Rachet & Clank: Size Matters	Sony	Jump'n'Run	2. Mai
PSP	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
PSP	Socom: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo 2	Sony	Action	16. Mai
PSP	Spider-Man 3	Activision	Action	3. Mai
PSP	Super Fruit Fall	System 3	Geschicklichkeit	April
PSP	World of Pool	Midas	Sportspiel	2. Quartal
PSP	Xiaolin Showdown	Konami	Action	Mai

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
» über 100 Seiten
» mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
» zusätzliche Infos auf DVD

Daran muss gearbeitet werden:
» noch mehr Spiele im Preview- und Testteil
» spielbare Demos
» alle Spiele auf DVD

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.



Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung. Wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test landen wird.

MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder wir konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.





	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
DS	Death jr. and the Science Fair of Doom	Konami	Action	Mai
DS	Diddy Kong Racing DS	Nintendo	Rennspiel	20. April
DS	Final Fantasy III	Square Enix	Rollenspiel	Mai
DS	Final Fantasy V Advanced	Square Enix	Rollenspiel	13. April
DS	Harvest Moon DS	Nintendo	Simulation	13. April
DS	Heroes of Mana	Square Enix	Rollenspiel	3. Quartal
DS	Hotel Dusk: Room 215	Nintendo	Adventure	13. April
DS	Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	April
DS	Kirby Squeak Squad	Nintendo	Jump'n'Run	2. Quartal
DS	Lost in Blue 2	Konami	Simulation	Mai
DS	Mega Man ZX	Capcom	Action	1. Juni
DS	Pokémon Ranger	Nintendo	Rollenspiel	13. April
DS	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	Juni
DS	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
DS	Spider-Man 3	Activision	Action	3. Mai
DS	Super Fruit Fall	System 3	Geschicklichkeit	Mai
DS	Touch the Dead	Eidos	Ego-Shooter	2. Quartal
DS	Wario: Master of Disguise	Nintendo	Jump'n'Run	2. Quartal
DS	Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	Konami	Kartenspiel	26. April

Enemy Territory: Quake Wars

Für PS3 und Xbox 360 bestätigt! Der heiß ersehnte Multiplayer-Shooter hat sich das "Quake"-Universum als Kriegsschauplatz auserkoren.

Wer in seiner Jugend im Fußballverein war, der weiß, warum die beliebte Ballhatz als 'Mannschaftssport' bezeichnet wird. "Das Team ist der Star" wird schon in der F-Jugend vom Trainer gepredigt – man verliert gemeinsam und gewinnt gemeinsam. Dazu braucht's neben treffsicheren Stürmern und genialen Mittelfeldstrategen auch den Abräumer, den 'Dreck fressenden' Ausputzer oder den Torwart als sicheren Rückhalt – wenn alle blind nach vorne rennen und das Siegtor erzielen wollen, ist die Unternehmung Sieg von vornherein zum Scheitern verurteilt.

Genauso und nicht anders verhält es sich mit Mehrspieler-Shootern wie "Counter-Strike", "Battlefield" oder eben "Enemy Territory: Quake Wars": Nicht die Ballermeister mit der dicksten Wumme gewinnen die Kämpfe, sondern das am besten eingespielte Team, das taktisch vorgeht, alle Positionen gleich stark besetzt und perfekt abgestimmt ist.

Auf Seiten der GDF (Global Defense Forces) in "Quake Wars" stehen Soldat, verdeckte Einsatzkraft, Sanitäter, Feld-Einsatzkraft und Techniker auf dem Platz – was im Schlachtengetümmel dann so aussieht: Eine Basis der Maschinenrasse Strogg muss zerstört werden – leider ist sie durch einen Energieschild geschützt. Also muss ein Luftschlag her – dumm nur, dass der mobile Raketenpanzer nicht in Position ist. Wie er zum Zielpunkt kommt? Natürlich über die Brücke – die aber muss erst noch gebaut werden. Hier kommt das Team ins Spiel: Während die Techniker fieberhaft an der Brückenkonstruktion werkeln, sondieren die verdeckten Einsatzkräfte die Lage und erledigen manchen Feind via Sniper-Rifle. Gleichzeitig bilden die Standardsoldaten eine Verteidigungslinie um die Tech-



PC Die Screenshots auf dieser Doppelseite stammen noch von der PC-Version des Action-Spektakels – die Entwickler versprechen aber eine grafisch identische Umsetzung.



PC Während der Kollege Techniker am Schrauben ist, haltet Ihr nach Feinden Ausschau.



PC Wichtige Stellungen auf den Maps sind besonders hart umkämpft: Geht in Deckung, helft den Kollegen mit neuer Munition aus und flankiert die Gegner.



PC Sie kommen: Rückt die Strogg-Armada an, gefriert das Blut in den Adern. Die Maschine-Mensch-Mutanten würden gut in die Geisterbahn passen.



PC Selbst Metallmonstern wie dem Strogg-Mech rutscht das Blechherz beim Anblick des Raketenwerfers eine Etage tiefer.

niker. Geht ihnen die Munition aus, ist sofort eine Feld-Einsatzkraft mit Nachschub zur Stelle. Schwer verletzte oder gefallene Teammitglieder werden vom Sanitäter wieder fit gemacht. Ist die Brücke fertig, rückt der gesamte Trupp vor, wird das nächste Einsatzziel in Angriff genommen.

'Klingt nach viel Arbeit und taktischem Tiefgang für ein launiges Mehrspieler-Gefecht', mögt Ihr jetzt denken. Doch durch diese Missionsstruktur will sich "Enemy Territory: Quake Wars" vom Deathmatch-Einerlei der Konkurrenz abheben. Klar, dass im Rahmen eines Missionsabschnittes zahlreiche 'normale' 1-gegen-1-Duelle mit der MG in der Hand ausgefochten werden. Klar, dass der Sanitäter nicht nur mit Spritze, sondern auch mit der Schrotflinte umzugehen weiß. Neben Multiplayer-Standards wird aber mehr geboten: Kampfhandlungen sind nicht wahllos über die Karte verstreut, sondern konzentrieren sich je nach Ziel auf Brennpunkte.

»Der Strogg-Mediziner holt neue Lebensenergie aus den Leichen der Menschen«

Daneben unterscheiden sich die Klassen der menschlichen GDF und der Strogg nicht nur durch das äußere Erscheinungsbild: Der Alien-Mediziner holt neue Lebensenergie aus den Leichen der Menschen, andere Stroggs ergreifen Besitz von gefallenen GDF-Soldaten und schleichen so unerkannt ins feindliche Lager. Bleibt Ihr der gewählten Klasse für längere Zeit treu, freut Ihr Euch alsbald über verbesserte Statuswerte und die Fähigkeit, dickere Knarren zu bedienen.

Damit Ihr in den ca. zwölf weitläufigen Maps nicht allzu lange Fußwege in Kauf nehmen müsst, warten beide Kriegsparteien mit einer Vielzahl von Vehikeln auf: Buggy- und Quad-Raser kämpfen mit realistischer Physik, zerschossenen Reifen und kniffligem Fahrverhalten auf matschigem Terrain, Heli-Piloten nehmen sich vor stationären Geschützen in Acht. Die Entwickler haben also viel vor – wir melden uns von der "Quake Wars"-Front, wenn es Neuigkeiten gibt. *ms*

DIE RICHTIGE MISCHUNG MACHT'S

Eine Engine der alten Generation soll Xbox-360- und PS3-Spieler verzücken? Klar! Zwar hat die Doom-3-Engine schon geraume Zeit auf dem Buckel (die Xbox-Portierung von "Doom 3" erschien vor zwei Jahren) – Skeptiker, die die Tauglichkeit für weitläufige Außenareale in Frage gestellt hatten, werden aber eines Besseren belehrt. Hinzu kommt ein völlig neue Technologie: Die hochauflösenden Texturen verdankt "Quake Wars" einer Entwicklung von id-Software-Guru John Carmack – der MegaTexture-Methode. Gigantische Tapeten mit einer Größe von 32.000 mal 32.000 Pixel (ergibt eine 1-Giga-Pixel-Textur) bedecken die komplette Karte und sorgen für sich nicht wiederholende Muster.

INFOS

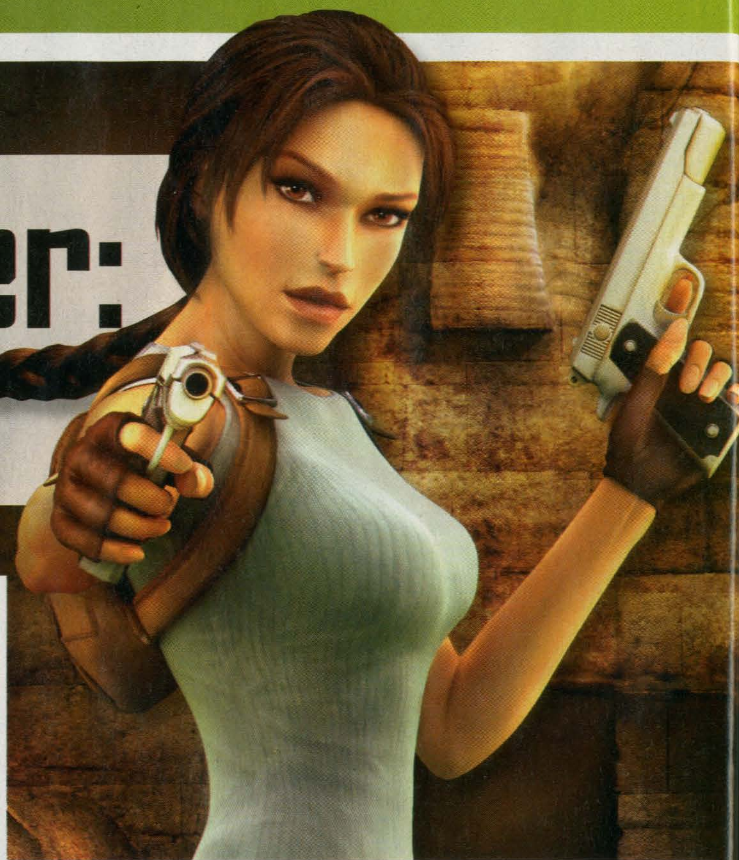
System	PS3 / 360
Entwickler	Z-Axis, USA / Nerve, USA
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Termin	2007

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Cooles Szenario, packende Missionsstruktur, feine Optik: Der Krieg zwischen Menschen und Strogg könnte der Mehrspieler-Hit des Jahres werden.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

Tomb Raider: Anniversary




PS2 Stimmungsvoll und schön: Die Modernisierung der klassischen Schauplätze vom rund zehn Jahre alten "Tomb Raider" ist wirklich gelungen.

Laras Vorschau-Weltreise geht weiter: Diesmal begleiten wir die Forscherin auf ihrem Ausflug nach Ägypten.


PS2 Zwar wird jetzt mehr geklettert, ganz bleifrei kommt Lara aber nicht durch: Ist ein Feind mal zu nahe, könnt Ihr auch beherzt zutreten.

Noch dauert es ein wenig, bis Lady Crofts Reise in die eigene Vergangenheit auf Euren Konsolen stattfindet. Um die Wartezeit zu überbrücken, schaute Eidos bei uns vorbei und präsentierte einen kurzen Ausflug in ein weiteres Szenario – diesmal findet sich Lara in Ägypten wieder. Wie beim bereits gezeigten Peru dient das PSone-Original als Inspiration, aus dem markante Stellen übernommen werden. Ansonsten kommen neue Örtlichkeiten dazu, die grafisch selbstverständlich heutigen Maßstäben entsprechen.

Selbst durften wir die abenteuerlustige Forscherin im Pharaonental nicht herumscheuchen, doch das Redakteursadlerauge hatte das Joypad des vorspielenden PR-Mannes stets im Blick. Was die Heldin auf dem Bildschirm vollführte, wird mit einfachen Kontrollen veranlasst – unverkennbar ist in "Anniversary" die berüchtigte Gitterbindung der früheren Teile Vergangenheit und die allseits gelobte Steuerung von "Legend" am Werk. Für erfolgreiche Forschungstrips müsst Ihr Lara im Griff haben: Die Kletter- und Sprungpassagen spielen eine gewichtigere Rolle, was wir angesichts einiger kniffliger Abschnitte begutachten durften. Gutes Timing und ein Auge für mögliche Routenvarianten gehören ebenso dazu wie der Einsatz der mitgeführten Hilfsmittel. Mit Seil und Haken schwingt Ihr Euch über Abgründe, reißt Steinbrocken aus Säulen und lauft an der Wand entlang – letztere Einlage beherrscht Ms. Croft mindestens genauso gut wie der "Prince of Persia".

Auch wenn die Präsentation viel zu schnell vorbei war, bleiben überwiegend positive Eindrücke: Gehüpft und geklettert wurde im "Tomb Raider"-Universum noch nie so geschmeidig und schön. Da halten die gelegentlichen Ballereinlagen nicht ganz mit, doch das soll die Vorfreude nicht trüben – die Geburtstagsfeier hat alle Chancen, das neue Serien-Highlight zu werden. *us*

»Gehüpft und geklettert wurde im "Tomb Raider"-Universum noch nie so geschmeidig und schön.«


PS2 Patente Forscherin: Mit dem Seil und Haken zieht Ihr Tore auf und...


PS2 ...lauft elegant an Wänden entlang zum nächsten Absatz.

INFOS

System	PS2 / PSP
Entwickler	Crystal Dynamics, USA
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Termin	2. Quartal

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Laras Rückkehr zum Serienanfang sieht immer besser aus: Tolle Schauplätze, ausgebaute Klettereinlagen und die moderne Steuerung versprechen ein starkes Abenteuer.

POTENZIAL


Einschätzung nicht möglich

DER NACHFOLGER DES
"BESTEN KONSOLEN-SPIELS 2006"









"GOLDENER COMPUTER" - AWARD



AB MÄRZ IM HANDEL ERHÄLTLICH.







www.ghostrecon.com

UBISOFT

Shadowrun





360 Wirkt auf dem Bild noch recht harmlos: Wenn der bullige Troll mit der Minigun erst vor Euch steht, solltet Ihr die Beine in die Hand nehmen!

Waffen, Magie und Technik: Microsofts Team-Shooter hat alles!

Liebhaber des gepflegten Rollenspiels reiben sich angesichts der neuen "Shadowrun"-Versoftung irritiert die Augen: Das FASA-Studio hat aus dem beliebten Cyberpunk-Franchise nicht etwa ein Spiel um Statuswerte und Würfeleinlagen entwickelt, sondern einen waschechten Ego-Shooter abgeliefert. Der besinnt sich auf die Besonderheiten der Pen&Paper-Vorlage und stellt Euch ein umfangreiches und durchdachtes Repertoire an Waffen, Magie und kybernetischen Erweiterungen für Euren Avatar zur Verfügung. Ein weiteres Wagnis: "Shadowrun" erscheint nicht nur für die Xbox 360, sondern auch für den PC und läuft ausschließlich über Windows Vista. Microsofts neues Betriebssystem ermöglicht Online-Duelle zwischen Controller-Konsoleros und der Maus&Tastatur-Fraktion. Wir haben angetestet, ob dieses Experiment geglückt ist.

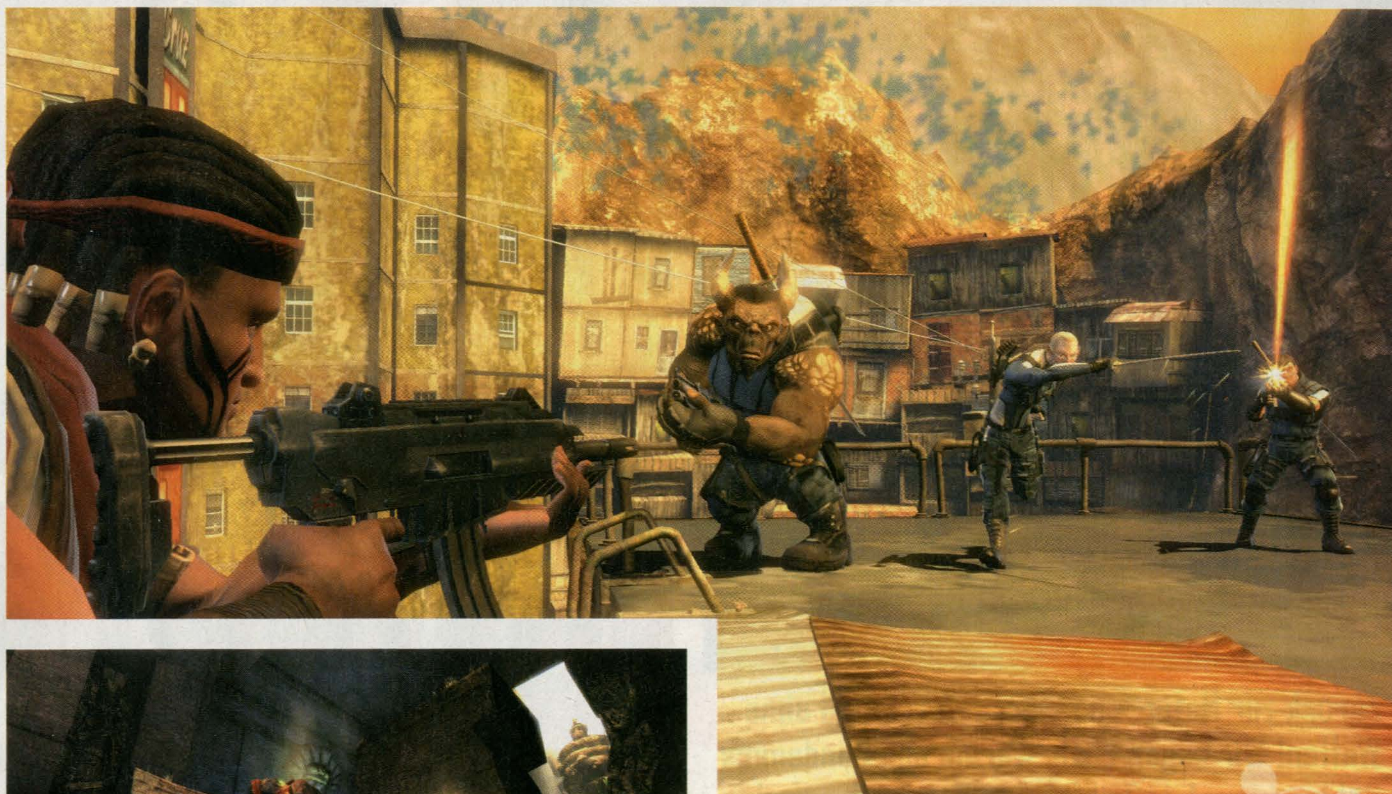
Wählt zu Beginn aus vier Charakterklassen Euren Lieblingskämpfer – Menschen, Elfen, Trolle und Zwerge verfügen über individuelle Stärken und Schwächen. So ist der behäbige Troll außerordentlich robust, aber auch etwas langsam. Wird er getroffen, nimmt die Panzerung weiter zu, Agilität und Magievorrat nehmen indes ab. Hier helfen kurze Salven oder sehr viel Munition. Es sei denn, Ihr steuert einen Zwerg – das kleine Kerlchen entzieht allen Mitspielern Magie-Essenz und ist immun gegen Kopfschüsse. Ohne seine Zauber-Energie ist der Troll viel einfacher zu besiegen! Elfen hingegen sind zwar schwach, heilen sich aber außerhalb der Gefechte selbstständig. Menschen sind durchschnittlich, dafür steht ihnen bei Spielbeginn mehr Geld zur Verfügung. Entscheidet Euch nach der Charakterwahl für eines der beiden Teams und zieht mit bis zu acht Mann pro Team in Online-Duellen alle Register Eures Könnens. Zwischen den vierminütigen Runden kauft Ihr Waffen, Magie und Technik für virtuelles Geld, das Ihr Euch durch gute Leistungen und vorbildliche Teamarbeit verdient. Beispiel gefällig? Ersteht einen Heilbaum und pflanzt ihn für Euer Team. Stellen sich Eure Mitstreiter darunter, werden sie geheilt. Natürlich könnt Ihr so auch Eure eigene Lebensleiste wieder auffüllen. Bedenkt aber: Auch Eure Feinde können den Baum nutzen! Erwerbt Ihr die 'Resurrection'-Fähigkeit, könnt Ihr einen gefallenen Kameraden wiederbeleben. Fortan



360 Robuster Troll + Katana + Teleport = Pech für das rote Gegnerteam! Sobald Ihr den Säbel anwählt, wechselt die Ansicht übrigens in die Verfolgerperspektive.



360 Mit diesem Kerl ist nicht zu spaßen – der "Shadowrun"-Elf wirkt martialischer als jedes Bruchtal-Spitzohr.



360 Leider gibt's bislang nur Pressebilder: Vier Rassen liefern sich in Microsofts Team-Shooter heiße Gefechte.



360 In "Shadowrun" kommt neben Waffen auch Magie zum Einsatz – für jede Aktion Eures Widersachers habt Ihr die passende Gegenmaßnahme in petto.

ist dieser mit Euch verbunden. Stirbt Euer Avatar, so beginnt Euer Kumpan langsam zu verbluten, es sei denn, ein anderer Mitspieler nimmt sich seiner an. Für solche Samariterdienste gibt es anschließend einen fetten Bonus. Fiese Taktik: Zerstört die Leichen Eurer Widersacher und verhindert so deren Auferstehung – Respawns sind in "Shadowrun" nämlich nicht möglich.

Neben Schusswaffen, von denen Ihr maximal zwei ins Inventar packt, und magischen Fähigkeiten gibt es auch diverse technische Erweiterungsmöglichkeiten für Euren Charakter: Erspäht Kontrahenten durch Wände hindurch und teleportiert Euch hinter sie. Ein, zwei Granaten fallen gelassen und schnell wieder verschwinden – ein Mordsspaß! Oder Ihr verlinkt Waffen mit Eurem Gehirn: Stürmt nun mit der Minigun in einen Raum und ballert los – Ihr werdet lediglich Eure Feinde treffen, das eigene Team bleibt verschont.

»Die spielerischen Möglichkeiten stellen einen Großteil der Konkurrenz in den Schatten.«

Besondere Mobilität verspricht die Kombination aus Teleport und Gleitschirm. In sicherer Entfernung thront Ihr über dem Geschehen und verteilt Kopfschüsse. Werdet Ihr entdeckt, genügen ein paar Teleport-Sprünge und Ihr seid außer Reichweite. Bis zu drei Spezialfähigkeiten könnt Ihr Eurem Charakter flexibel zuweisen, Änderungen sind jederzeit möglich. Je mehr Technik Ihr auswählt, desto weniger Magie-Essenz steht Euch zur Verfügung. Die lädt sich zwar wieder auf, bestimmte Aktionen stehen Euch dann aber nicht zur Verfügung.

"Shadowrun" ist nicht der schnellste oder schönste Team-Shooter, die spielerischen Möglichkeiten stellen aber einen Großteil der Konkurrenz in den Schatten. Hier gewinnt nicht der schnellste Finger am Abzug, stattdessen verschafft Euch ein cleverer Mix aus Charaktertypen und Ausrüstung der Teammitglieder den entscheidenden Vorteil. Die neun mitgelieferten Maps sind optimal auf das Spiel mit den Fähigkeiten ausgelegt, die Steuerung funktioniert auf der Xbox 360 ebenso gut wie auf dem PC – Experiment geglückt, Volontär aus dem Häuschen! *mh*

INSPIRATIONEN

Das erfolgreiche Pen&Paper-Rollenspiel aus den USA, das seit 1989 eine weltweite Fangemeinde begeistert, bedient sich bei der Cyberpunk-Bibel "Neuromancer" von William Gibson.

Im Laufe der Jahre gab es nicht nur zahlreiche Romane, Brett- und Actionspiele, auch "Shadowrun" beeinflusste wiederum zahlreiche Medien.

So finden wir Megakonzerne und deren Ausbeutung des Planeten in "Final Fantasy VII" wieder. Auch die Wachowski-Brüder haben vor der Erfindung ihrer "Matrix" neben Gibsons Buch sicherlich ein paar Runden "Shadowrun" gespielt – die virtuelle Realität gab's in beiden Fällen nämlich schon lange vorher.

INFOS

System	360
Entwickler	FASA Studio, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	2. Quartal

SHADOWRUN

Das gefällt uns:
- » spannende Online-Duelle, auch gegen PC-Spieler
- » üppiges Repertoire an magischen und technischen Fähigkeiten
- » hervorragende Spielbalance

Daran muss gearbeitet werden:
- » schwankende Grafikqualität zwischen den Maps
- » neun Karten sind etwas wenig

Packender Team-Shooter, der mit cleverem Design und großem Fähigkeitsrepertoire punktet.





360 Auf neun Karten bekämpfen sich zwei Teams mit bis zu acht Spielern bis aufs Blut.



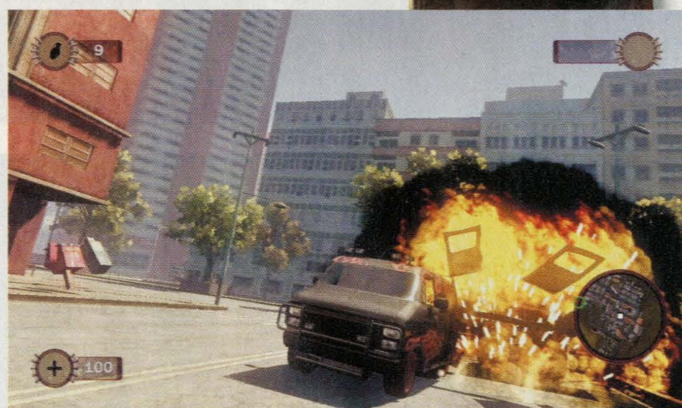
360 Beschützt das magische Artefakt vor den Gegnern: 'Capture the Flag' im "Shadowrun"-Gewand.

Mercenaries 2: World in Flames

Zurück zur Natur – nur nicht zu Fuß und ohne Waffen! Wir sagen Euch, warum aus Pandemics Söldnern auch in Teil 2 keine Pazifisten werden.

Zu viel "Far Cry" und "Just Cause" gespielt oder einfach urlaubsreif? Was auch zutrifft, Entwickler Pandemic scheint Gefallen an tropischer Vegetation gefunden zu haben. "Mercenaries 2: World in Flames" spielt deshalb nicht wie der Vorgänger im tristen Korea, sondern im Dschungel Venezuelas. Den grünen Daumen verdient sich Pandemic damit nicht, wird doch auf die Flora bei der militanten "GTA"-Action keine Rücksicht genommen. Ganz im Gegenteil, rühmen sich die Programmierer neben zerstörbaren Häusern und Fahrzeugen jetzt auch Bäume als destruktives Element im Angebot zu haben. Die schöne neue farbenprächtige Welt als Spielplatz für die digitale Abrissbirne – nichts anderes verbirgt sich hinter "Mercenaries 2". Damit es in Teil 2 auch richtig rumst, haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. 130 Fahrzeuge, vom PKW, Motorrad, Hubschrauber, Panzer bis zum Speedboot stehen zur Verfügung und lassen sich als Waffe verwenden. Kampfjets starten auf Euer Kommando hin ein Flächenbombardement, via Satellit legt Ihr Gebäude in Schutt und Asche, während Ihr die Vierräder mit Absicht gegen ein Hindernis krachen lasst. Ihr macht dabei nicht vor besetzten Vehikeln wie einem Panzer halt: Zuerst hängt sich Euer Alter Ego ans Kanonenrohr, stürmt dann zur Luke und knackt die rollende Dose per Tastendruck. Jetzt noch ein Gerangel mit dem Piloten, das Ihr durch Knopfhämmern gewinnt, sowie eine Granate ins Cockpit gestopft, und der Panzer gehört Euch. Auch zu Fuß lässt sich, Haftbomben und Granatwerfer sei Dank, jede Menge in die Luft jagen. Das sieht auf Next-Gen-Konsolen entsprechend spektakulär aus. Bei der PS2-Version wird es wie zu erwarten Abstriche geben – optisch und spielerisch. Während kooperative Einsätze auf PS3 und Xbox 360 kein Problem sind, kämpfen sich Besitzer der alten Hardwaregeneration alleine durch den Dschungel. *jw*

»Die schöne neue farbenprächtige Welt als Spielplatz für die digitale Abrissbirne.«



PS3 Vehikel aller Art spielen in "Mercenaries 2" eine große Rolle – als Transportmittel und mobile Waffen. Bedient Euch aus dem großzügigen Fuhrpark.



PS3 Hier steht Ihr im wahrsten Sinne des Wortes vor den Trümmern Eurer Arbeit. In "Mercenaries 2" ist nichts vor Eurem destruktivem Treiben sicher, sogar ganze Häuserblocks macht Ihr mit der richtigen Waffe dem Erdboden gleich.



PS3 3, 2, 1... meins. Mit dem Piloten liefert Ihr Euch ein Handgemenge.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360
Entwickler	Pandemic, Australien (PS3, 360) Pi Studios, USA (PS2)
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Termin	2007

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Grafisch opulente Zerstörungsorgie vor tropischer Kulisse: Was die Software-Söldner spielerisch zu bieten haben, wird die Preview-Version zeigen.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich



Colin McRae DiRT

Rallye-Legende Colin McRae kehrt nach zwei Jahren Bildschirmabstinenz zurück und wirbelt jede Menge Staub auf!

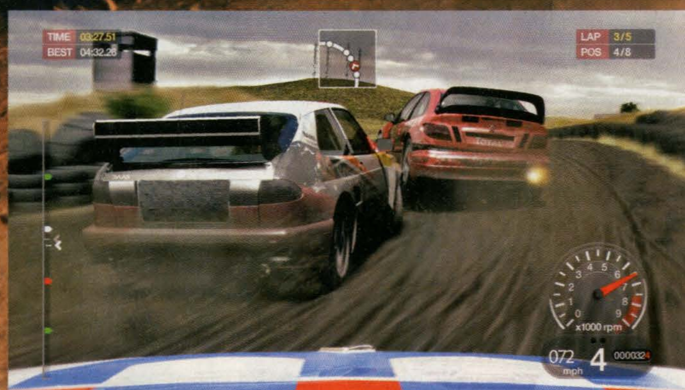
Es gibt wohl kaum Spieldesigner, die ihr Produkt freiwillig als Dreck bezeichnen würden. Das englische Traditionshaus Codemasters hat aber offensichtlich keine Angst, sich die Hände schmutzig zu machen und gab der Wiedergeburt ihrer "Colin McRae"-Rallyeserie für Xbox 360 und PS3 den Untertitel "DIRT" – Dreck. Das Wort bezeichnet in diesem Fall natürlich nicht die generelle Qualität des Spiels, sondern die Beschaffenheit des Spielplatzes, denn ein wahrer Rallyefahrer fühlt sich eben erst mit etlichen Gramm Humus in jedem Nasenloch so richtig lebendig. Diese Erfahrung muss der zweifache WRC-Weltmeister McRae den Entwicklern erfolgreich eingetrichtert haben, denn von Schotter über Kies und Sand bis hin zu Schlamm und, wenn es sein muss, auch Asphalt bekommt Ihr in "DIRT" so ziemlich alles unter die Reifen, was die Karosserie Eurer allradgetriebenen Dreckschleudern richtig schön einsaut.

Dabei achten die Entwickler peinlich genau darauf, die über 45 Lizenzvehikel so realistisch wie möglich zu ramponieren. Codemasters' eigenentwickelte Neon-Engine generiert ein beeindruckendes Schadensmodell, das von Schlammspritzern und Lackkratzern bis zu physikalisch korrekt simulierten Totalschäden jede erdenkliche Folter für Eure Cross-Cars, Trucks oder Buggies bereithält. Letztgenannte sind ein Novum für die "Colin McRae"-Serie, ein Ergebnis des runderneuerten Konzeptes, das neben klassischen Rallyefahrzeugen mit Zwei- und Allradantrieb auch fette Laster für Rennen im Dakar-Stil und irre gefederte Spaßkisten bietet. Ähnlichkeiten zum Fuhrpark



360 Eine Klasse für sich: Die Buggies bestehen eigentlich nur aus vier Rädern, einem Riesenmotor und viel Federung.







360 Nicht übersichtlich, aber überaus schön: die neue Ego-Perpsektive (ganz oben)! Geschwindigkeitsrausch im Blechmantel: endlich wieder drängeln, schubsen und schneiden (links unten). Aquaplaning inside: Bei feuchter Fahrbahn saut Ihr Euch physikalisch korrekt die Heckscheibe voll (rechts unten).

des ebenfalls von Codemasters entwickelten "DTM Race Driver 3" sind offensichtlich und beabsichtigt: Gemäß dem Credo von Executive Producer Gavin Raeburn "Variety, variety and even more variety!" gibt sich das neue "Colin" nämlich auch in puncto Rennmodi abwechslungsreicher denn je und lässt Euch nicht nur zu gewöhnlichen Wertungsprüfungen, sondern auch bei halsbrecherischen Hill Climbs und den erwähnten Buggie-Rennen der CORR-Serie an den Start. Erstmals seit Teil 2 habt Ihr es demnach wieder mit mehreren Kontrahenten gleichzeitig zu tun.

Die Gegner-KI zeigte sich bei unseren Testspielen hierbei durchwachsen bis viel versprechend: Während wir uns im niedrigsten Schwierigkeitsgrad selbst ohne große Fahrroutine an die Spitze setzten, entpuppten sich gerade die schwer zu beherrschenden Buggie-Fahrduelle als adrenalinschwangerer Powertrip. Die Optik der landschaftlich beeindruckenden Drecktracks war bei unserer Testfahrt mitunter spektakulär, vereinzelte Pop-Ups und Ruckler dürfen der frühen Programmversion nachgesehen werden und als wir zum ersten Mal selig grinsend die sich korrekt verformende Leitplanke penetrierten, war uns eines klar: Dieses Spiel wird garantiert kein Dreck! *mw*

»Variety, variety and even more variety!«

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Codemasters, England
Hersteller	Codemasters
Genre	Rennspiel
Termin	2. Quartal

IM MAN!AC-INTERVIEW: COLIN MCRAE



Wie stark greifst Du den Entwicklern eigentlich unter die Arme?
Anfänglich ganz schön intensiv, inzwischen sind die Jungs von Codemasters aber unglaublich erfahren, was Rennspiele angeht und so konzentriere ich mich auf das Gesamtkonzept und bringe neue Ideen ein.

Welche Ideen stammen von Dir?
Die Charakteristika der Strecken basiert hauptsächlich auf meinen Anregungen, die Beschaffenheit des Bodens, das Fahrverhalten der Rennwagen und mechanische Sachen.

Gibt es Disziplinen im neuen Spiel, die Du nur aus dem Spiel und nicht aus dem echten Leben kennst?
Die CORR-Serie mit ihren Trucks und Buggies bin ich nie gefahren. All diese Sprünge und Schanzen, außerdem bin ich es nicht gewohnt gegen andere Fahrzeuge auf der Strecke anzutreten.

Den Rennfahrern giltst Du als Modellathlet, bist Du bei Videospielen ähnlich erfolgreich?
Absolut nicht! Ich muss ziemlich viel üben, weil mich Codemasters ab und zu gegen junge Fans spielen lässt, die richtig gut sind. Da muss ich ja irgendwie mithalten.

Wie viel übst du denn?
Kommt darauf an, manchmal mehrmals die Woche, manchmal gar nicht. Mein fünfjähriger Sohn will allerdings jeden Abend spielen...

COLIN MCRAE DIRT

Das gefällt uns:
» detailverliebte Fahrzeugmodelle und Rennstrecken
» spektakuläres Schadensmodell

Daran muss gearbeitet werden:
» zum Teil ruckelige Grafik und Pop-Ups
» Gegner dürfen auch auf 'Easy' nicht zu doof wirken

Rallyefans wärmen schon mal das Lenkrad vor: Wenn alles gut geht, steht den neuen Konsolen der erste Offroad-Hit ins Haus!



Dark Sector



Kein Schwert, kein Schießeisen – Digital Extremes schickt Euch mit einem Super-Shuriken auf Mutantenjagd.

Hayden Tenno hatte ein Imageproblem: In der ursprünglichen SciFi-Welt von "Dark Sector" war der Cyber-Ninja nichts Besonderes. Damit aus dem Durchschnittsbürger doch noch ein Superheld wird, verlegte Digital Extremes die Zukunfts-Action in ein mehr irdisches Ambiente. Dort sticht Hayden dank außergewöhnlicher Fähigkeiten endlich heraus. Doch auch in seiner neuen, bodenständigeren Version knausert "Dark Sector" nicht mit fantastischen Elementen.

Es ist was faul im Staate Lasria. Das fiktive ehemalige Sowjet-Land experimentiert mit Biowaffen und die CIA will wissen, mit welchen. Für Tenno, der als "Cleaner" einiges gewöhnt ist, droht der Auftrag zur Zerreißprobe zu werden. In der verseuchten Zone bekriegen sich Mutanten und paramilitärische Einheiten bis aufs Blut, schlimmer noch, der Agent wird mit einer toxischen Substanz infiziert. Aus Haydens rechtem Arm sprießt fortan eine mit drei Klingen besetzte Wurfwaffe. Wie ein tödlicher Bumerang kehrt das Glaive zu Euch zurück, nachdem es Feinde portionsgerecht halbiert hat, während Ihr im Nahkampf mit dem Messertrio Mutanten vom Nabel bis zum Brustbein aufschlitzt bzw. Köpfe rollen lasst. Wird das Glaive zerstört, wächst Hayden binnen Sekunden Ersatz. Das ist noch nicht alles: Feuer, Elektrizität sowie andere Energien absorbiert die Waffe, was im Spiel vielfältig Verwendung findet. Beispielsweise sprengt Ihr Euch mit einem brennenden Glaive und explosiven Fässern den Weg frei.

Außer der Biowaffe nutzt Hayden noch ganz normale Ballermänner. Mit MG, Pistole oder Schrotflinte im Anschlag zoomt die Third-Person-Perspektive näher an den Spielcharakter, ganz so wie bei "Resident Evil 4". Die Art, wie sich Hayden durch die düsteren Kulissen bewegt oder keck über ein Hindernis hechtet, erinnert frappierend an das Capcom-Spiel. Ein besseres Vorbild hätte sich Digital Extremes nicht nehmen können. Technisch setzt man auf die hausgemachte Engine. Die macht einiges her, wie Screenshots und Trailer auf der 'ab 18'-DVD zeigen. *jw*



Das Glaive ist die perfekte Allzweckwaffe: Schnibbelt Ihr mit dem Klingen-Bumerang mal keine Feinde in Scheiben, brennt Ihr Euch damit den Weg frei.

»Aus Haydens rechtem Arm sprießt fortan eine mit drei Klingen besetzte Wurfwaffe.«



Achtung: Gruselgefahr! Schon der Titel suggeriert: Hier wird vor allem in düsteren Szenarien gemeuchelt. Geifernde Monster dürfen da nicht fehlen.



Sind weniger spektakulär als das Glaive, im Kampf mit Söldnern aber ebenso wirkungsvoll: diverse Schusswaffen.



Blindwütiges Ballern Fehlanzeige: Hayden weiß, wann es besser ist, in Deckung zu gehen.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Digital Extremes, Kanada
Hersteller	3D
Genre	Action
Termin	3. Quartal

DARK SECTOR

Interessant für alle Zocker, die "Resident Evil 4" mochten und auf "Resident Evil 5" warten: brutales, düsteres Actionfest mit ungewöhnlicher Wurfwaffe.

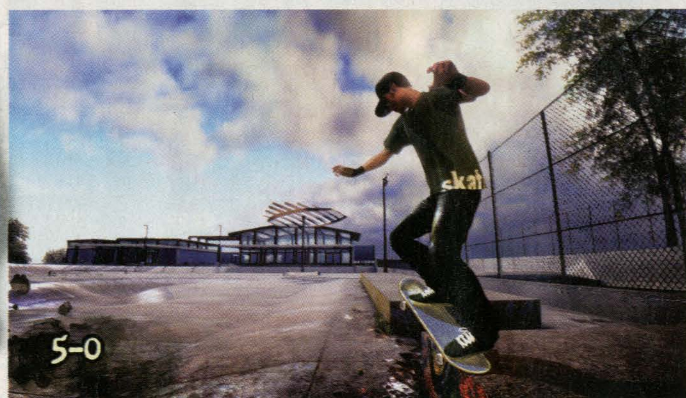
POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

skate.

NOLLIE

PS3 Alles wird anders: Selbst einfache Aktionen wie einen Nollie löst Ihr nicht per Knopfdruck, sondern mit Analogstick-Bewegung aus.

Wir drehen erste Runden mit dem ambitionierten Herausforderer auf Tony Hawks Trendsportthron.



PS3 Erleichterung für alle Grind-Geschädigten: Bei "skate." könnt Ihr während der Schlittereien nicht das Gleichgewicht verlieren.

Am Anfang war die Skepsis groß: Wieso macht Electronic Arts ein Skateboard-Spiel, wenn sich doch neben "Tony Hawk" kein Rivale mehr am Markt halten konnte? Doch der Branchengigant wagt das Experiment und will konsequent eine Sache vermeiden – "skate." soll kein einfacher Klon des Marktführers werden.

Dazu braucht es einen frischen Ansatz, von dem wir uns bei einer Vorführung durch Assistant Producer Jay Balmer (seit 30 Jahren aktiver Skater) überzeugen konnten. "Im Spiel wird es nur Tricks geben, die Sportler auch in Echt ausführen können", so Balmer. "skate." verzichtet auf schräge Mätzchen und Gimmicks, wie sie bei "Tony Hawk" gerne verwendet werden. Die interessanteste und zugleich riskanteste Innovation ist aber eine grundlegend andere Steuerung. Euren Sportler kontrolliert Ihr über die beiden Analogsticks: Mit dem linken bewegt Ihr den Körper, mit dem rechten manipuliert Ihr das Rollbrett. Einen Ollie macht Ihr durch zurückziehen und nach vorne drücken, Flips werden über die seitlichen Richtungen ausgelöst. Manuals erfordern Feingefühl durch sachte Bewegungen des Knüppels – dafür werden Grinds leichter. Dazu Jay Balmer: "Im echten Leben springen Skater wieder ab, wenn sie aus der Balance kommen, darum funktioniert das im Spiel ebenso." Grabs gibt's natürlich auch, die macht Ihr mit L2 und R2 – je nachdem, mit welcher Hand Ihr hinlangen wollt.

Klingt reichlich ungewohnt und ist es auch, wie wir bei einer Proberunde im virtuellen Park feststellen durften. Um komplexere Aktionen zu koordinieren, braucht es Übungszeit, insbesondere wenn man das "Tony Hawk"-Konzept gewohnt ist. Eins wird aber schnell klar – intuitiv und sogar realistisch fühlt sich die Kontrolle durchaus an. Von der Umgebungsoptik gab es noch nicht viel zu sehen, die schicken und flüssigen Animationen gefielen aber schon in der frühen Version. *us*

»"skate." soll kein einfacher Klon des Marktführers werden.«



PS3 Hohe Sprünge sind für Euren Skater mit etwas Übung kein Problem: An die Ausführung von Grabs mittels der Schultertasten müsst Ihr Euch aber erst gewöhnen.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	EA Black Box, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	4. Quartal

SKATE.

Frischer Wind im Rollbrettmilieu: Mit neuer Steuerung und dem Anspruch auf höheren Realismusgrad geht Electronic Arts andere Wege als der Activision-Rivale.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

SPIELE-TEST





Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



PS2 Silikon hat Tradition: Bereits im altehrwürdigen Griechenland gab es derart üppige Gespielinnen. Vielen Dank an Sony und "God of War II" für diese Lektion in Sachen antiker Anatomie!

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

- » mindestens 116 Seiten Lesespaß
- » inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
- » im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
- » kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

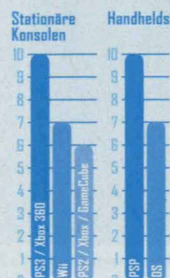
Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

MANIAC HIT

God of War II

INFOS

System	PS2
Entwickler	Sony, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	2. Mai
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Hervorragend spielbarer, extrem brutaler Rachefeldzug durch die griechische Sagenwelt in konkurrenzlos opulenter Inszenierung.



PS2 Kratos lässt die Chaosklingen tanzen: Wer sich ihm in den Weg stellt, riskiert Kopf und Kragen!

Kratos ist stinksauer: Ständig wird er von den Göttern des Olymps betrogen. Im ersten Teil war es Kriegsgott Ares, der den spartanischen Krieger durch eine List dazu gebracht hatte, seine Familie zu töten. Als ob das nicht genug wäre, musste sich der martialische Muskelprotz gegen ein paar schlampig designte Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen sowie bewahrpädagogische USK-Zickereien behaupten. Die hielten "God of War" nämlich für zu brutal und verweigerten prompt eine Alterskennzeichnung. Erst im zweiten Anlauf durfte Kratos auch in Deutschland versuchen, sich von seinen Sünden reinzuwaschen, indem er Ares das Handwerk legte.

Einigen Frustmomenten zum Trotz gelang es dem 'Geist von Sparta' mit Hilfe der Götter, seinen Widersacher in einem furiosen Finale zu vernichten. Die Götter gewährten Kratos zwar die versprochene Absolution, die Erinnerungen an seine grausame Tat verfolgen den neuen 'God of War' aber noch immer. Was liegt da näher, als eine Fortsetzung? Was die Frustmomente anbelangt: Für das zweite Abenteuer des blassen Wüterichs zeigte sich Produzent David Jaffe einsichtig und gelobte Besserung.

Prince of Persia?

"God of War II" wirkt meist wie eine aufgebohrte Version des Erstlings. Statt üppiger Neuerungen finden wir zahlreiche Detailverbesserungen – so hangelt Ihr Euch jetzt an Seilen schneller voran, beim Wandklettern rammt Kratos auf Knopfdruck seine Klingen ins Gestein und gleitet flink nach unten. Während im Vorgänger der R1-Button – und damit Euer Zeigefinger – noch sehr strapaziert wurde, bearbeitet Ihr jetzt die Kreistaste, um Türen zu öffnen. Neuerdings kraxelt Kratos auch an der Decke entlang und fliegt mit dem Pferd Pegasus durch die Lüfte. In puncto Leveldesign haben sich die Entwickler um Director Cory Barlog ordentlich ins Zeug gelegt: Sonys Monstermetzelei strotzt vor Abwechslung und variiert gekonnt Geschicklichkeitseinlagen, Massenschlachten und Rätseleinlagen. Letztere gefallen durch einen angenehm anderen Lösungsansatz, denn der offensichtliche Weg ist nie

Matthias Schmid

14 Stunden "God of War II", aufgeteilt in drei Sessions, die letzte davon hielt mich bis fünf Uhr morgens wach – das mache ich nicht für jedes Spiel. Doch Kratos' Rache-Epos ist nicht 'jedes Spiel' – "God of War II" ist brillant inszeniert, packend und spielt sich fast makellos. Etwas überstrapaziert finde ich das Prinzip des Reaktionstests für besonders derbe Kills, auch einige Rätsel des Erstlings wirkten inspirierter. Coole Schauplätze, fette Bosse und überwältigende Optik versöhnen mich aber sofort.



PS2 Neuerung Nummer 1: Kratos hangelt sich nun auch an der Decke entlang.



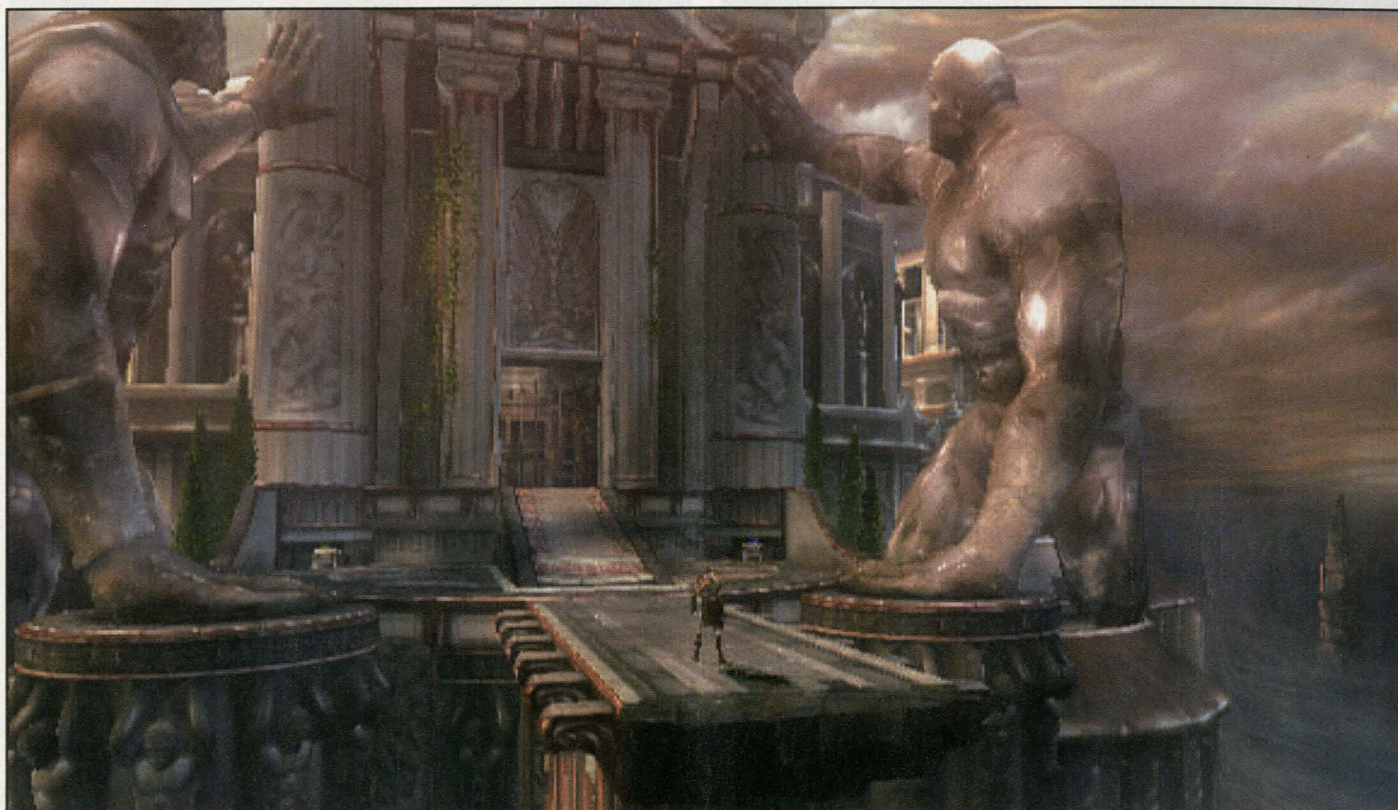
PS2 Neuerung Nummer 2: Mit Hilfe der Statue links im Bild verlangsamt Kratos die Zeit – hilfreich bei Rätseln!



PS2 Bei Jason und den Argonauten abgekupfert: Untote Skelette rücken dem Antihelden auf die tätowierte Pelle.



PS2 Vom Rücken des geflügelten Rosses Pegasus aus kämpft Kratos vor malerischer Kulisse gegen fliegende Bestien.



PS2 Angesichts dieses riesigen Tempels wirkt sogar Muskelmann Kratos winzig. "God of War II" spielt sich vor zahlreichen pompösen Szenarien ab und begeistert mit detaillierter Grafik und hervorragender Beleuchtung – die automatische Kamera wählt dabei stets die optimale Einstellung.



Michael Herde
Lange hat mich nichts mehr so gefesselt wie die Rückkehr meines geliebten Kratos. Beim Zocken lag meine Kinnlade meist irgendwo auf dem Boden herum, denn neben der überwältigenden Inszenierung begeistert mich vor allem das abwechslungsreiche Leveldesign: Ständig gibt es etwas anderes zu tun – Knobeln, Meucheln, Klettern, Staunen! Dazu noch tolle Neuerungen wie das Konter-Feature! Gelegentlich haben die Programmiergötter auch meinen Zorn heraufbeschworen: An einer Stelle hing ich beim Rätseln fest: Wenn ich dreimal in Folge mit meiner Lösungsidee scheitere, dann glaube ich, dass sie falsch sein muss. Tatsächlich war's aber schlampige Programmierung! Solche Momente gibt es zwar selten, angesichts der sonst überragenden Qualität fallen sie mir besonders unangenehm auf!

der richtige. Ein Beispiel: In einem Raum befindet sich ein Bodenschalter und ein Zughebel. Kratos zieht den Hebel zu sich und bleibt auf dem Schalter stehen – zwei Tore öffnen sich. Statt nun schnell durch die Pforten flitzen zu können, müsst Ihr eine Leiche auftreiben und auf den Bodenschalter legen. Das war eine der leichtesten Knobeleien, die meisten sind deutlich kniffliger. Zwei Rätsel haben uns MAN!ACs sogar zur Verzweiflung getrieben – eines wegen fehlender Hinweise, das andere aufgrund schlampiger Programmierung, weshalb das korrekte Vorgehen erst nach mehreren Versuchen erfolgreich war.

So wie wir beim Spielen an manchen Stellen gezürnt haben, so wütend ist auch Kratos: Der verliert nämlich gleich zu Beginn seinen Götterstatus. Nach einer bombastischen Ouvertüre, in der sich der Klingenschwinger gegen den Koloss von Rhodos behaupten muss, wird er auch noch seiner Kampfeskünste beraubt und getötet. Endgültig angepisst mordet sich der unbeugsame Spartaner durch den Hades und kehrt zurück in die Welt der Lebenden. Dort richtet sich sein Zorn gegen die ehemaligen Kollegen des Olymps.

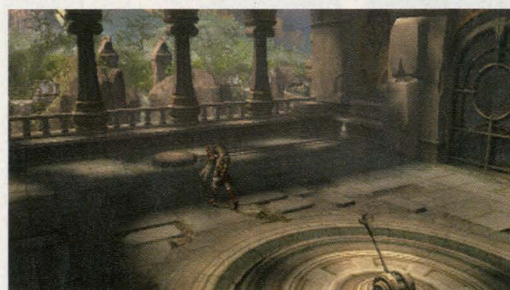
+ Devil May Cry?

Diese Aggression zieht sich durch das komplette Spiel. Mit jedem Schlag spürt Ihr die Wut, die Kratos auf seinem Streifzug durch die griechische Mythologie antreibt. Ob im Kampf gegen klapprige Skelette, axtschwingende Minotauren oder baumhohe Zyklopen – Euer Antiheld geht dermaßen brutal zur Sache, dass man Mitleid mit den Fabelviechern bekommen könnte. Schon der Einsatz der Chaosklingen, die durch Ketten fest mit Kratos' Unterarmen verbunden sind, ist durch etliche Combo-Möglichkeiten sehr abwechslungsreich geraten. Mehr Tiefgang erhält das Kampfsystem durch zwei weitere Waffen, die Ihr auf Eurer Reise durch kolossale Tempelanlagen und detaillierte Wälder von besiegten Zwischenbossen bekommt. Auf Knopfdruck bearbeitet Ihr Eure Gegner mit dem brachialen Barbarenhammer oder haltet Euch die garstigen Kreaturen mit einem Speer vom Leib.

Besondere Unterstützung erfährt Kratos durch die Erdmutter Gaia und die Titanen. Diese übertragen ihre letzten Fähigkeiten auf den rachsüchtigen Krieger. Auch hier haben sich die Entwickler Gedanken



André Kazmaier
Zur Inszenierung sage ich jetzt bewusst nichts, denn sonst wäre der Kasten voll mit Superlativen. Stattdessen möchte ich auf eine kleine, aber feine Neuerung eingehen: Die verbesserte Blockfunktion, mit der Ihr Schüsse zurückschleudert oder fulminante Konterangriffe startet, finde ich schlichtweg genial. Im Vergleich zum Vorgänger hätte man die Massenkeilereien ruhig noch etwas herunterschrauben können – die ziehen das Spiel vor allem gegen Ende einfach nur in die Länge.



PS2 Makabre Kopfnuss – Schritt 1: Kratos platziert einen Leichnam auf der runden Druckplatte am Boden.



PS2 Im zweiten Schritt zieht er den Hebel zu sich heran, um danach eilig die geöffneten Tore zu passieren.



PS2 Der 'Geist von Sparta' wird flügge und überquert nun auch breite Abgründe mit einem Flügelschlag.



PS2 Das neue Kontersystem wird durch das 'Goldene Vlies' ergänzt: Mit etwas Timing schleudert der Spartaner gegnerische Projektile zum Absender zurück.



PS2 Die brutalen Keulenhiebe der Zyklopen kann Kratos nicht blocken. Hier helfen nur geschickte Ausweichrollen mit Hilfe des rechten Analogsticks oder aber ein Sprung in die Luft – dort verdrischt der Wüterich seine Widersacher weiter!



Oliver Schultes

Als geübter Zocker steigt man auf Schwierigkeitsstufe 'Normal' ein – herausfordernd soll das Ganze sein. Nur passt bei Kratos' zweitem Auftritt der Begriff 'unfair' an einigen Stellen viel besser: Schier endlose Gegneraufläufe, hammerharte Quick Time Events mit Instant-Kills und mitunter hakelige Sprungpassagen ließen mich wortwörtlich tausend Tode sterben – bevor ich völlig frustriert auf 'Easy' zurückschaltete, nur um dann festzustellen, dass blindes Knopfgedrücke auf einmal ausreicht. Hier passt die Spielbalance überhaupt nicht! Verstärkt wurde mein Unmut durch nicht abbrechbare Combo-Attacken und einige wenige planlose Rätsel ohne den geringsten Anhaltspunkt. Komischerweise verrauchte mein Zorn so schnell wie er kam. Der Rest von "God of War II" ist nämlich schlichtweg genial!

gemacht: Bei den teilweise wenig nützlichen Magieattacken des Vorgängers wurde an der Designschraube gedreht – endlich könnt Ihr Euch bewegen, während Ihr mit dem Gorgonenkopf Eure Widersacher versteinert. Neu ist auch der 'Zorn des Kronos': Elektrisiert Feindvolk und räumt mit üppigen Combos massig rote Orbs ab. Mit denen rüstet Ihr Eure Fähigkeiten mehrstufig auf. So wird Kratos nicht nur stärker, auch neue Manöver sorgen für Abwechslung im Rächer-Alltag. Blockt mit der L1-Taste, betätigt einen der drei Angriffsbuttons und Euer Antiheld schleudert seine Klingen fulminant umher.

+ Mortal Kombat?

Sobald über angeschlagenen Gegnern ein Kreissymbol prangt, drückt Ihr den Kringel und erledigt den Feind in bester Fatality-Tradition: Viele Gegnertypen bieten sogar mehrere Möglichkeiten des effektvollen Zerstückelns – sehr befriedigend! Da Ihr während dieser Sequenzen nicht getroffen werden könnt, ist diese Methode der Gegnerbeseitigung auch noch nützlich. In Massengefechten weicht Ihr normalerweise mit dem rechten Stick aus, alternativ blockt Kratos oder kontert neuerdings feindliche Angriffe – geschicktes Timing vorausgesetzt!

= God of War II

Kratos' zweites Abenteuer macht spielerisch in vielen Punkten einen großen Sprung nach vorn, ein paar Elemente nerven leider noch genauso wie früher. Die Präsentation hingegen ist an Bombast, Detailreichtum und Abwechslung auf der PS2 nicht mehr zu toppen. Selbst gelegentliches Tearing, vor allem in Innenräumen, stört da kaum.

Auch bei uns erscheint die ungeschnittene Version der Götterschlacht. Zudem gibt es eine Sammlerbox im Digipack mit Bonus-DVD. Auf der befindet sich ein Making-of, Video-Tagebücher der Entwickler und vieles mehr. *mh*



Ulrich Steppberger

An Bombast ist Kratos' zweites Abenteuer fürwahr kaum noch zu übertreffen. Die Inszenierung der epischen Action leidet zwar wesentlich häufiger als der Vorgänger unter sichtbarem Tearing, doch das nehme ich angesichts des überragenden Designs in Kauf. Die wuchtige Kampf-Action überzeugt auf ganzer Linie, auch wenn die zusätzlichen Waffen kaum mal gebraucht werden. Nur das sehr auf 'Fortsetzung folgt' getrimmte Ende finde ich nervig – beim Erstling gab's schließlich auch einen vernünftigen Abschluss.



PS2 Die Quick Time Events des Vorgängers spielen wieder eine große Rolle. In den kleinen Geschicklichkeitseinlagen kennt Kratos keine Gnade!

GOD OF WAR II

- » inklusive 'Challenge of the Titans': sieben Bonusaufgaben für Profis
- » mit ca. 12 Stunden Spielzeit umfangreicher als der Vorgänger
- » vier Schwierigkeitsgrade: auf 'Easy' gut spielbar, danach ziemlich schwer
- » Special Edition im Digipack erhältlich

SYSTEM	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 6
Sound	10 von 10

SPIELSPASS 91 von 100

Diddy Kong Racing DS

INFOS

System	DS
Entwickler	Rare, England
Hersteller	Nintendo
Genre	Rennspiel
Termin	April
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT
Knuddeliges Remake des N64-Klassikers, dem man sein Alter deutlich anmerkt. Spaßig, aber klar schlechter als "Mario Kart DS".



DS Die Grafik des Kong-Rasers ist grob aufgelöst, dafür aber knuffig und abwechslungsreich.

Es ist nicht einfach, ein Fun-Racer zu sein: Jeder Vertreter des Genres muss sich an der überragenden "Mario Kart"-Serie messen lassen. Als Rare 1997 "Diddy Kong Racing" für das N64 veröffentlichte, war das nicht anders. Und zur Überraschung vieler konnte die Affenflitzerei dem damaligen Mitstreiter "Mario Kart 64" Paroli bieten.



DS Macht sie nass: Passiert das gelbrote Tor und Ihr erhaltet einen Boost.

Zehn Jahre später heißt der Konkurrent "Mario Kart DS" und ist dem Remake mehr als nur eine Wagenlänge voraus. Zwar punktet der Rare-Raser immer noch mit seinem Adventure-Einschlag – so steuert Ihr die Rennen auf einer kleinen Karibik-Insel an – im direkten Vergleich wirken die Flitzereien des Klempners aber in allen Belangen einen Tick frischer und flotter. Warum "Diddy Kong Racing" aber auch heute noch Spaß macht? Weil sich die Primatencrew im Gegensatz zum Nintendo-Pummelchen auf drei unterschiedliche Vehikel (Kart, Luftkissenboot & Flugzeug) wirft und die audiovisuelle Präsentation verzückt. Außerdem dürft Ihr Euch lokal oder online im Mehrspieler-Modus nach Herzenslust zum Affen machen. Unschön ist hingegen, dass die DS-Neuerungen wie Turbostarts via Touchscreen oder doofe Minispiele auf den Wecker gehen. Und auch die schwammige Hovercraft-Steuerung hätte überarbeitet gehört. *ak*

André Kazmaier
Als Fan des N64-Originals fällt es mir schwer, das einzugestehen, aber "Diddy Kong Racing" ist gealtert. Zwar infizierte mich der Charme und die beschwingte Musik des affigen Rasers wieder im Handumdrehen, die Rennen fetzen aber nicht mehr so wie anno '97. Schuld daran hat hauptsächlich der übermächtige Konkurrent "Mario Kart DS", der das klar bessere Fahrgefühl bietet und dessen Kurse ausgetüftelter sind. Dass die geniale Idee mit den drei Gefährten noch keine Nachahmer gefunden hat, wundert mich allerdings.

DIDDY KONG RACING DS
- » Neuauflage des N64-Fun-Racers mit DS-exklusiven Inhalten
- » 24 Strecken
- » 12 zuckersüße Fahrer
- » Achtspieler-Modus (lokal und online)
- » 3 verschiedene Fortbewegungsmittel: Kart, Hovercraft und Mini-Flugzeug

SYSTEM	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 72 von 100

Hotel Dusk: Room 215

INFOS

System	DS
Entwickler	CING, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Adventure
Termin	April
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Digitale Lektüre: Die spannende Detektivgeschichte weiß Leseratten zu begeistern; das Spiel selbst kommt aber deutlich zu kurz.



DS Hübsche Zwischensequenzen verwöhnen das Auge von Ästhetik-Fans.



DS Links begutachtet Ihr die Umgebung, rechts steuert Ihr Euren Charakter.

Was ist der Unterschied zwischen einem Buch und einem Videospiel? Genau: In einem Spiel nehmt Ihr aktiv Einfluss auf das Schicksal des Protagonisten. Diese Differenzierung scheint den werten Entwicklern von CING jedoch entgangen zu sein. So seid Ihr in "Hotel Dusk" fast ausschließlich damit beschäftigt, Euch durch ausschweifende und lahm ablaufende Dialoge durchzuklicken. Wen das nicht stört, den hat schon bald die packende (aber sich langsam entfaltende) Kriminalgeschichte gefangen genommen. In der Haut des ehemaligen Gesetzeshüters Kyle Hyde begebt Ihr Euch auf die Suche nach einem verschollenen Kollegen und deckt die Mysterien rund um das Zimmer 215 auf. Nebenbei löst Ihr via Stylus Kopfnüsse und freut Euch über die stilvolle Präsentation, die durch schraffierte Charaktere und ästhetische Zwischensequenzen einen ganz eigenen Charme entwickelt. *ak*

André Kazmaier
Ich bin enttäuscht von "Hotel Dusk". Zwar wartet die klassische Knobelei mit interessanter Story, toller Aufmachung und gelungener Bedienung auf, als Spiel versagt die Knobelei dagegen fast auf ganzer Linie. Das klingt zwar hart, aber wenn ich zu 90 Prozent damit beschäftigt bin, Dialoge zu lesen oder in Ermangelung von Anhaltspunkten planlos umherzustreunen, vergeht mir der Spaß. Schade, denn der Erstling der Entwickler – "Another Code" – hat mich deutlich besser unterhalten.

HOTEL DUSK: ROOM 215
- » klassisches Point'n'Click-Adventure mit überbordenden Dialogen
- » der DS wird wie bei "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" quer gehalten
- » die Grafik ist teils in 3D, teils in 2D
- » gesteuert wird ausschließlich mit dem Stylus

SYSTEM	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 70 von 100

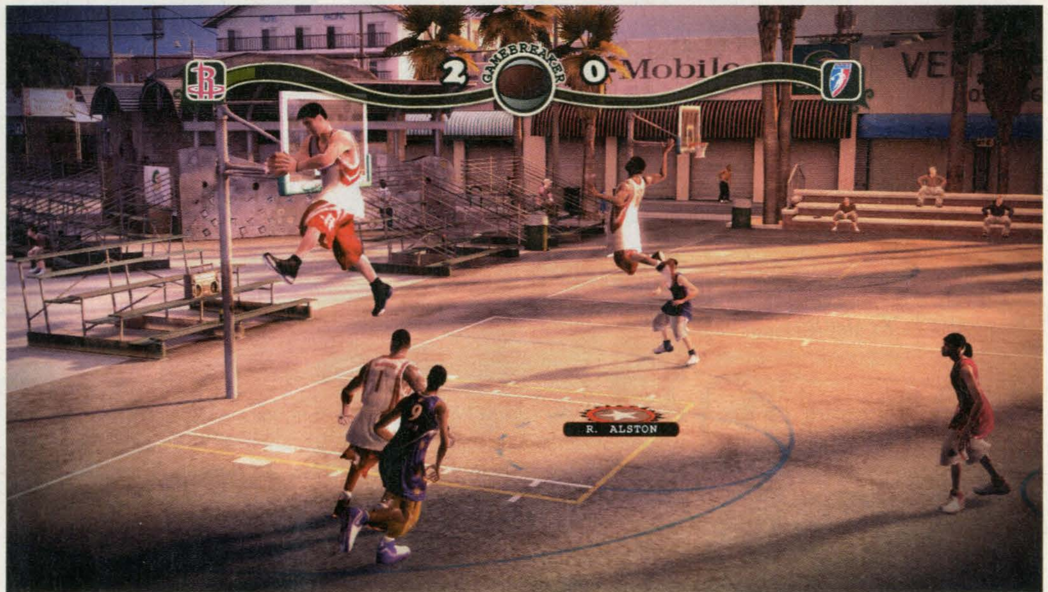
NBA Street Homecourt

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	EA Black Box, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Gelungenes Spaßbasketball mit eingängiger Steuerung und schicker Optik, dem es aber mangels Spielmodi an Tiefgang fehlt.



360 Nettes Gimmick: Viele Schauplätze haben mehrere Spielfelder, zwischen denen Ihr zufällig wechselt.

Am Grundkonzept hat sich beim ersten Next-Gen-Auftritt der "NBA Street"-Serie nichts geändert, wie gehabt tretet Ihr mit drei Athleten pro Team gegeneinander an und kümmert Euch herzlich wenig um die meisten Regeln des Sports: Fouls werden nicht gepfiffen, Freiwürfe gibt's ebenso wenig. Nur eine Sache zählt – werft oder stopft den Ball in den Korb. Für Distanztreffer erhaltet Ihr zwei Zähler, näher dran bringt's Euch einen Punkt. Serientypisch ist der Ablauf zwar in der Realität verwurzelt, aber nicht sklavisch daran gebunden: Für spektakuläre Alley-Oops, aber auch fiese Monsterblocks springen Spieler nicht selten so hoch, als ob sie auf dem Mond wären. Und die beeindruckenden Dunks fallen teilweise so akrobatisch aus, dass sich echte NBA-Größen diverse Körperteile bei der Ausführung beschädigen würden.

Apropos Dunks: Eine Neuerung in "Homecourt" ist deren Ausführung. Setzt Euer Mann dazu an, füllt Ihr durch Halten des Knopfes eine Anzeige. Trefft Ihr deren Ende perfekt, werdet Ihr doppelt belohnt – der Ballkünstler stopft die Kugel dann nämlich glatt ein zweites Mal in den Korb. Überhaupt gibt es nun ein paar gewitzte Möglichkeiten, mehr zu punkten: Macht ein Teamkollege mit, könnt Ihr den schon mal als 'Absprungrampe' nutzen, um dann besser Richtung Brett zu segeln. Und die stilvoll mit einer fetzigen Musiksequenz von Herbie Hancocks 'Rockit' in Szene gesetzten 'Gamebreaker' machen es nun für besonders fingerfertige Sportler möglich, bis zu vier Zähler einzukassieren – sofern Euch der Gegner nicht den Ball stibitzt und dann Euer Momentum zu seinen Gunsten nutzt.

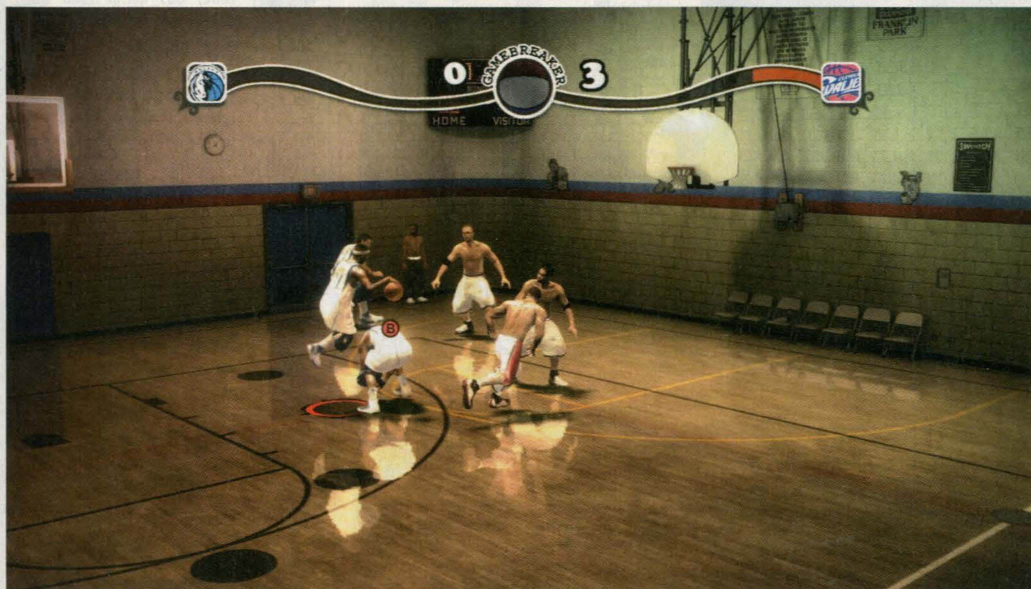
Freestyle-Tricksereien

Nicht nur bei diesen Sonderfällen macht sich ein neues Tricksystem bemerkbar: Statt durch Knöpfe und Richtungstasten festgelegte Aktionen abzurufen, könnt Ihr nun Eure Kunststücke mittels zweier Buttons spontan kombinieren. Ein Knopf löst Crossovers aus, einer dient für diffizilere Funktionen. Wer sich damit länger beschäftigt, entlockt seinem Athleten spektakuläre Sequenzen – dumm nur, dass Electronic Arts dafür auf ein sinnvolles Tutorial verzichtet hat.



360 Minimalismus pur: Im Charakter-Editor habt Ihr nur sehr rudimentäre Einstellmöglichkeiten.

Ansonsten wundert sich der geneigte Konsolen-Basketballer über einige weitere Design-Entscheidungen: Baut Ihr einen eigenen Charakter auf, habt Ihr die Wahl aus vorgefertigten Sportlern der Kategorien Forward, Guard und Center. Fachlich ist das korrekt, für Novizen werden die Unterschiede dieser Positionen wie so vieles anderes aber nicht erklärt. Schade ist zudem, dass die



360 Gewitztes Teamwork: Kniet sich einer Eurer Mitspieler hin, könnt Ihr auf Knopfdruck auf seinen Rücken steigen und Euch Richtung Korb katapultieren lassen.



Ulrich Steppberger

Irgendwann sollte EA wieder damit aufhören, bei Next-Gen-Entwicklungen im Optionsbereich so sparsam zu sein: Auch "NBA Street Homecourt" wurde abgespeckt und kommt gerade im Vergleich zum Vorgänger recht karg daher. Schade, denn reizvoll und gelungen ist der Sportspaß durchaus: Die Grafik mit ihren ungewöhnlichen Farbfiltern haut HD-Fans zwar nicht vom Hocker, kommt aber schick rüber, Neuerungen wie die Doppeldunks sorgen für Dynamik. Nicht ganz so warm werde ich mit dem überarbeiteten Tricksystem – das funktioniert wie geplant, aber mir haben die vorgegebenen Kunststücke von früher besser gefallen. Wer hauptsächlich alleine auf Korbjagd geht, für den schöpft "NBA Street Homecourt" mit dem dröge inszenierten Karriere-Modus das vorhandene Potenzial nicht aus – der Mehrspieler-Spaß kann sich aber sehen lassen.



PS3 Die 'Gamebreaker' sind grafisch besonders schrill inszeniert und diesmal so mächtig, dass damit ein Match im Handumdrehen kippen kann.



PS3 Spektakuläre Dunks und Aktionen bewundert Ihr im Replay noch einmal: Auf Wunsch lässt sich die Funktion auch ganz abschalten.

meisten Editorfunktionen komplett gekippt wurden: So habt Ihr kaum Möglichkeiten, Euren Star zu individualisieren, ein eigenes Spielfeld gibt's überhaupt nicht mehr – und das gerade bei einem Namen mit "Homecourt" im Titel...

Auch der Karriere-Modus macht nicht den inspiriertesten Eindruck: In lieblosen Standard-Menüs klickt Ihr Euch durch verschiedene Matchvarianten (u.a. zählen mal nur Dunks oder normale Würfe), sammelt Siege und bestreitet Spiele, die Euch gelegentlich an andere Schauplätze führen. Hin und wieder gewinnt Ihr Outfits und Schuhe, die Euer Ansehen steigern, während Erfolge zur Verbesserung des Könnens verhelfen: Damit wächst das Potenzial Eures Sportlers, der sich zudem je nach Euer Spielweise in bestimmten Kategorien verbessert.

Einige obskure Ideen hielten dabei Einzug: Erreicht Euer Star Erfahrungslevel 5, gibt's einen 'Freak Skill' – soll heißen, eine gewählte Fähigkeit wird dann perfektioniert. Entscheidet Ihr Euch für das Wurfvermögen, habt Ihr prompt einen Athleten, dessen Bälle kaum noch daneben gehen. Zumindest in den unteren Schwierigkeitsgraden, bei denen die Gegner noch nicht zu Blockexperten mutieren, ist das fast eine Garantie für Siege und macht Pässe und Teamwork zur Nebensache. *us*



Matthias Schmid

Wenn ich "Homecourt" einlege, jubiliert der Basketball-Fan in mir. Bei den sensationell animierten (und völlig übertriebenen) Dunks klappt mir regelmäßig die Kauleiste herunter – das hat kein B-Ball-Spiel seit "NBA Jam" auf dem SNES geschafft. Während die Karriere mit zu ähnlichen Aufgaben und CPU-Monsterblockern nervt, ist's zwischendurch ein Riesenspaß.

NBA STREEET HOMECOURT

- » 10 Schauplätze mit teils mehreren Spielfeldern
- » überarbeitetes Tricksystem
- » Gamebreaker jetzt klaubar
- » erstmals Doppeldunks möglich
- » Karriere-Modus etwas schmalbrüstig

SYSTEM-VERGLEICH

Wer nicht gerade mit der Lupe über den Bildschirm geht, wird keine Unterschiede feststellen – 1080p beherrschen beide Fassungen, lediglich über HDMI-Anschluss sieht das PS3-Bild eine Spur schärfer aus.

PlayStation 3 — SPIELSPASS **80** von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS **80** von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt

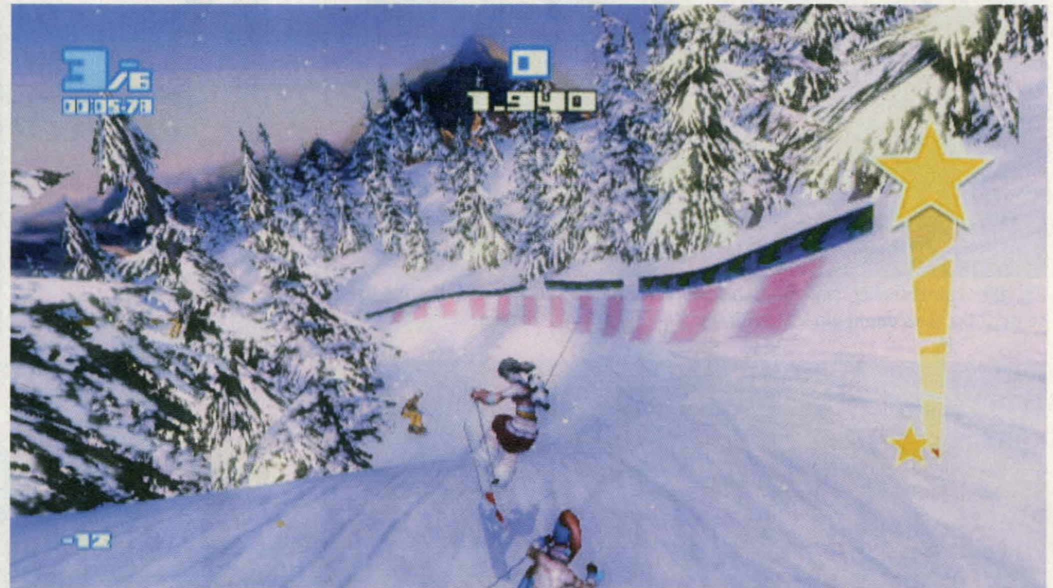
SSX Blur

INFOS

System	Wii
Entwickler	Electronic Arts, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Stilsicheres Snowboardspektakel mit schicker Präsentation, aber nicht nur wegen arg nerviger Steuerungstücken nichts für Neulinge.



Wii Jeder ist sich selbst der Nächste: Bei den Rennen solltet Ihr auf die Konkurrenz keine Rücksicht nehmen.

Nachdem Electronic Arts den Wii bislang mit Umsetzungen bekannter Spiele bedachte, geht nun der erste eigens dafür entwickelte Titel an den Start: "SSX Blur" ist auch keine ganz neue Erfindung, aber den inzwischen fünften Teil gibt's eben nur für die neue Nintendo-Konsole.

Die Wahl ist nicht schlecht, denn Snowboards (alternativ stellt Ihr Eure Sportler auch auf Skier) lenken sich durch Körpereinsatz und Gewichtsverlagerung – und dafür sind die Wii-Controller prädestiniert. Per Analogstick und Neigung des Nunchuks schlagt Ihr mehr oder weniger enge Kurven ein, durch einen Ruck nach oben hüpft Ihr (wahlweise tut's auch der A-Knopf). Seid Ihr in der Luft, übernimmt die Fernbedienung die Hauptrolle: Je nach Schwenk löst Ihr dann Spins und Flips aus – Grabs dagegen macht Ihr mit dem Nunchuk. Originell ist der Gedanke hinter den spektakulären Übertricks: Um die auszuführen, zeichnet Ihr vorgegebene Formen mit der Remote nach.

Sehr viel Übung empfohlen

Zwar verinnerlicht Ihr die Grundbewegungen recht schnell, doch bei den Tricks regiert oft König Zufall. Innovation ist schön und gut, aber wenn durch unkoordiniertes Herumfuchteln auch keine schlechteren Kombinationen rauskommen als bei gezieltem Einsatz – und nicht selten sogar bessere –, dann hat das Kontrollprinzip eine Macke. Besonders problematisch gestalten sich die Übertricks, deren Abfrage extrem pingelig ausfällt und sie deshalb nur selten erfolgreich gelingen.

Umso erstaunlicher, ist doch der Rest der Alpin-Sause ebenso hübsch inszeniert wie abwechslungsreich: Die Cartoon-Charaktere und die nur selten ruckelnde Umgebungsgrafik (60 Hz gibt's leider nur bei Progressive Scan) gefallen. Dazu gibt's eine Reihe unterschiedlicher Wettbewerbe wie Rennen oder Halfpipe-Tricksereien und die drei Berggipfel können völlig frei erkundet werden – allerdings werden nur ausdauernde und frustgestählte Sportler die späteren erleben. *us*



Wii In den gewaltigen Halfpipes habt Ihr viel Zeit für spektakuläre Kunststücke und zum endlosen Üben der Übertricks.



Ulrich Steppberger

Vom Design her wäre "SSX Blur" ideal für Fans und Neulinge zugleich, doch die Steuerung ist alles andere als zugänglich – das anvisierte Nichtspieler-Publikum des Wii nimmt angesichts der komplexen Handhabung sicher schnell Reißaus. Auch mir reißt bei den nervigen Übertricks der Geduldsfaden: Wenn die komplizierten Formen nur mit viel Dusel klappen und immer wieder eine Crashlandung folgt, weil der Wii die Aktion einfach nicht erkennen will, dann steigt der Frust. Wirklich schade, denn Aufmachung und Abwechslung von "SSX Blur" stimmen, und der großartige Soundtrack verleitet zum entspannten Carven – wäre bloß nicht die biestige Steuerung, die nur ein Fall für hartnäckige Zocker ist.

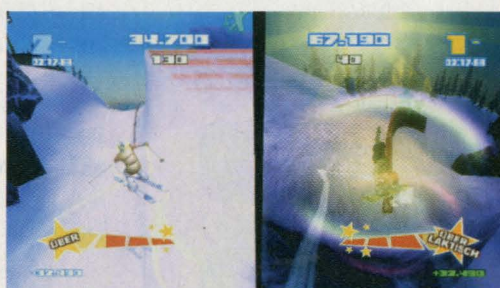


Matthias Schmid

Ich bin ziemlich enttäuscht von EAs Pulverschnee-Parade: Da wird mir angesichts stimmiger Optik und abwechslungsreicher Pisten eine launige Ski- und Snowboardparty versprochen und prompt kommt die unhandliche, verquere Wii-Steuerung daher und vermiest mir die flotte Flitzerei. Weder ist es intuitiv-angenehm durch Neigung des Nunchuk zu lenken, noch lassen sich Flips und Grabs via Remote-Wackler problemlos aneinanderreihen. Gut, lass' ich die Tricks halt – und prompt macht's mehr Spaß.



Wii Die Slalomrennen werden durch die oft fiese Platzierung der Tore schnell zum Frusterlebnis.



Wii Spielt Ihr im Splitscreen, solltet Ihr viel Platz haben, um dem Kumpel nicht die Remote ins Gesicht zu schlagen.

SSX BLUR

» 3 Berggipfel mit mehreren Kursen
» überraschend komplexe Steuerung mit Remote und Nunchuk
» viele beliebte Fahrer von früher dabei
» Grafikstil mischt Teil 2 und 3 der Serie
» grooviger Soundtrack von Junkie XL

SYSTEM	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 71 von 100

Theme Park

INFOS

System	DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Simulation
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Drollige Aufbau-Simulation, der mehr Abwechslung und eine bessere Übersicht gut zu Gesicht stehen würde.

Trick 1: Pommes + ordentlich Salz = durstige Parkbesucher. Trick 2: Cola + haufenweise Eis = eingesparte Spirituosen. Trick 1 + Trick 2 = neuer Umsatzrekord.

Die 1994 für PC erschienene Aufbausimulation "Theme Park" lehrte virtuelle Vergnügungsparkmanager selbst schmutzigste Schausteller-Tricks. Selbige haben auch in der DS-Neuauflage nichts von ihrer Wirkung verloren und sorgen immer noch für klingende Kassen. Mit Fress- und Trinkbuden ist alleine jedoch kein Blumentopf zu gewinnen. Erst wenn der Park vor fahrbaren Attraktionen aus allen Nähten platzt, Souvenir-



DS Wartung: Ist ein Fahrgeschäft kaputt, lasst es schnell reparieren.

Shops mit Mitbringseln locken, hübsche Grünflächen für eine entspannte Atmosphäre sorgen und Eure Anlage dank fleißiger Putzkräfte in vollem Glanz erstrahlt, wird Euer Park bald einen Namen haben. Anfangs steht Euch jedoch nur ein karges Stück Land zur Verfügung...

Also frisch ans Werk: Da ohne Wege – im wahrsten Sinne des Wortes – nichts läuft, legt Ihr mit dem Stylus zunächst ein paar Pfade an. Anschließend wählt Ihr eine von vielen Attraktionen (Geisterbahn, Achterbahn etc.) und platziert diese an einer geeigneten Stelle. Schließlich noch ein paar Imbissbuden eröffnet, und schon schlägt die Stunde der Wahrheit: Mit einem Klick





DS Oben behaltet Ihr dank Karte den Überblick, unten wird gebaut.

auf die Eingangstore gewährt Ihr der wartenden Meute Einlass. Jetzt wird's richtig arbeitsintensiv: Stellt Entertainer zur Belustigung ein, setzt Handwerker auf defekte Anlagen an und steckt Kohle in die Entwicklung neuer Fahrgeschäfte. Via drahtloser Datenübertragung schaut Ihr Euch außerdem Rummelplätze anderer "Theme Park"-Manager an. *ak*

André Kazmaier
Da werden Kindheitserinnerungen wach: "Theme Park" verzaubert auch heute durch seine putzige Aufmachung und ein schnell erlerntes, aber schwer zu meisterndes Spielprinzip. Die Touchscreen-Steuerung ist ein zweischneidiges Schwert: Im Vergleich zum Genre-Kollegen "Zoo Tycoon" (DS) geht die Bedienung flott von der Hand, dafür setzt Ihr z.B. Wege regelmäßig in den Sand. Hauptproblem: Die Arbeit stellt sich schnell als trocken und gleichförmig heraus. Minispiele à la "Thrillville" (PSP) hätten für Auflockerung gesorgt.

THEME PARK
- Remake des PC-Klassikers von 1994
- 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade und Simulationslevels, bei denen z.B. das verfügbare Budget variiert
- gesteuert wird ausschließlich via Stylus
- 4 verschiedene Ratgeber, die Euch mit nützlichen Tipps versorgen

SYSTEM	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 67 von 100

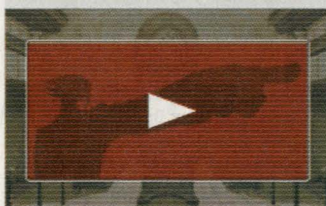
Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All

INFOS

System	DS
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Reizvolles, altmodisches Rechtsanwalts- und Gerichtsabenteuer mit fesselnder Story und klassischer Point&Click-Kontrolle.





DS Die Böse kommt aus Deutschland: Diesmal piesackt Euch Franziska von Karma als Staatsanwältin.

Beim neuen "Phoenix Wright"-Abenteuer haben es Capcom und Nintendo (Letztere fungieren erneut als Publisher) erstaunlich eilig: Diesmal bekommen nämlich auch deutsche Jura-Fetischisten ihre lokalisierte Fassung zeitgleich mit dem Rest von Europa.

Wie Teil 1 ist "Justice for All" die Portierung eines ursprünglich nur in Japan veröffentlichten GBA-Spiels – auf die DS-Fähigkeiten ausgelegte Untersuchungsmethoden oder gar neue Story-Sequenzen haben sich die Entwickler jedoch gespart. Mit den vier Fällen habt Ihr aber auch so wieder eine ganze Weile zu tun: Wie gehabt seid Ihr an Tatorten unterwegs, sucht nach Beweisen und führt Unterhaltungen mit Zeugen. Danach geht's in die Verhandlung, bei der Ihr aufmerksam nach Widersprüchen sucht und durch die passenden Schlussfolgerungen die Gunst des Richters gewinnt.

Gespielt wird wieder klassisch mittels Durchklick-Dialogen oder



DS Aufmerksamkeit ist Pflicht: Zückt im richtigen Moment Beweise, um Widersprüche aufzudecken.

Zielkreuz-Suche – für moderne Zocker vielleicht zu altmodisch, Traditionalisten freuen sich drüber. Ansonsten gibt's als Neuerung nur, dass Ihr auch außerhalb des Gerichtssaals eine Art Verhör führt, um 'Psychoschlösser' zu knacken. Angesichts zum Teil großer Logiksprünge ist das manchmal happig. *us*

Ulrich Steppberger
Den Erstling habe ich geliebt, und auch bei der Fortsetzung tippe ich mich liebend gerne durch die humorigen Dialoge, die mein sympathischer Stachelhaar-Anwalt führt. Die Qualität des Vorgängers erreicht "Justice for All" allerdings nicht ganz: Dass es diesmal keine auf den DS zugeschnittenen Besonderheiten gibt, stört mich nicht. Lästig ist allerdings der Zwang, nun noch öfters speichern zu müssen, weil sonst schneller Schuldsprüche fällig werden und Eure 'Lebensleiste' jetzt schwerer wieder aufzufüllen ist.

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY: JUSTICE FOR ALL
- 4 umfangreiche Fälle
- Story des Vorgängers wird unterhaltsam weitergeführt
- reine Umsetzung des GBA-Originals ohne DS-spezifische Gimmicks

SYSTEM	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 77 von 100

Burnout Dominator



INFOS

System	PS2 / PSP
Entwickler	Criterion, England
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2 (PS2) / 1-6 (PSP)

FAZIT
Gewohnt wuchtige und optisch beeindruckende Vollgas-Raserei mit Rüpel-Einlagen – leider ohne die beliebten Crash-Kreuzungen.



PS2 **Habt Ihr erst einmal die Formel-Flitzer freigeschaltet, erreicht Ihr Rekord-Geschwindigkeiten.**

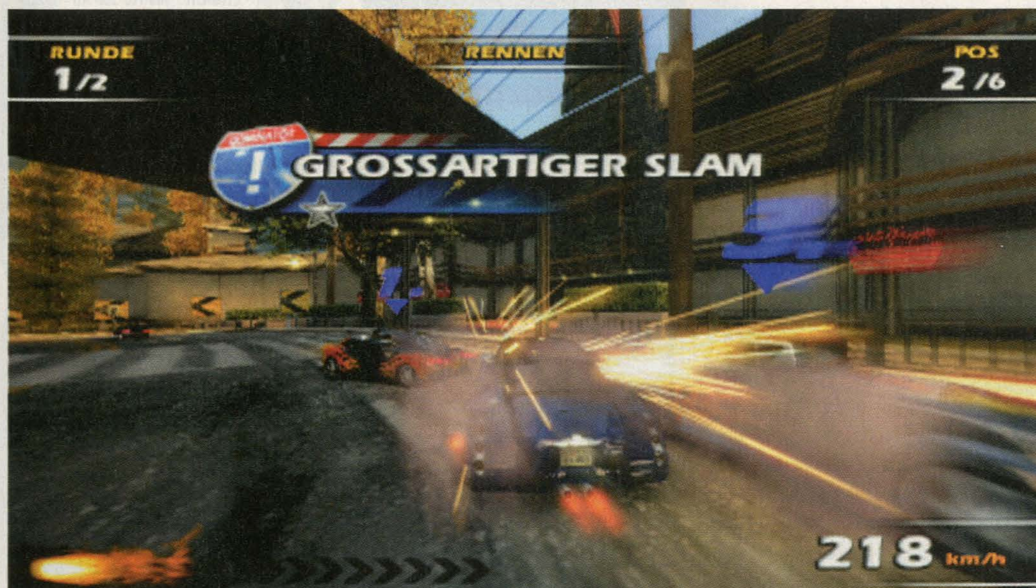
Nicht erst seit dem letzten "Burnout" versucht sich Criterion an diversen Ergänzungen des Grundkonzepts, die zwar immer schön zum Vollgas-Motto passen, aber bei so manchen Bleifuß-Veteranen Verwunderung hervorrufen. Speziell die Änderung bei "Burnout Revenge", dass Zivilverkehr in der eigenen Fahrtrichtung ohne Nachteile aus dem Weg gerammt werden konnte, sorgte für geteilte Meinungen – den einen gefiel das 'Actionspiel auf Rädern', den anderen ging der Wandel zu weit. Was mit dem seit längerem in Entwicklung befindlichen "Burnout 5" für Next-Gen-Konsolen passiert, wird auf jeden Fall spannend: Dann geht's nämlich erstmals in einer frei befahrbaren Stadt nach "Need for Speed"-Vorbild zur Sache. Allerdings müssen wir darauf noch eine Weile warten, der ursprünglich anvisierte Frühjahrs-Termin hat sich derzeit auf 'TBA' (to be announced) und damit wahrscheinlich 'irgendwann im Herbst' gewandelt.

Vollgas ohne Respekt

Ohne Verschrottungsfahrten müssen Videospiel-Raser die nächsten Monate aber nicht verbringen, denn dafür gibt es "Burnout Dominator". Die PS2- und PSP-Entwicklung ist nicht die 'offizielle' nächste Fortsetzung, sondern ein Ableger, der als Abschiedsgeschenk für die PS2 konzipiert ist und wirtschaftlich sinnvoll auch noch für die PSP erscheint. Eine schlechte Sache ist das aber keinesfalls, denn technisch wie spielerisch werden die bewährten Werte der Serie beibehalten. So fahren sich die rasend schnellen Boliden erneut so handlich wie bei den letzten Teilen und die Grafik bringt insbesondere die PS2 ins Schwitzen. Detaillierte Umgebungen, viele schick modellierte Vehikel gleichzeitig auf der Piste, knallige Licht- und Partikeleffekte bei Rempeleien und spektakulär



PS2 **Rache ist süß: Baut Ihr wegen der Konkurrenz einen Unfall, könnt Ihr Euch sprengen und im Idealfall den Konkurrenten gleich mitnehmen.**



PS2 Wo gerempelt wird, da fliegen Funken. Obwohl Kollisionen mit anderen Fahrzeugen für regen Funkenflug sorgen, bleibt Euer Bolide immer heil – nur bei den 'Road Rage'-Fahrten ist nach einigen Unfällen Schluss.



Ulrich Steppberger
Natürlich hätte ich nichts dagegen, wenn es auch diesmal wieder Crash-Kreuzungen gäbe. Aber mir fehlen sie weniger: Der Schwerpunkt der "Burnout"-Serie liegt immer noch bei den mächtig schnellen und rabiaten Rennen. Die bringt "Dominator" wieder so eindrucksvoll auf die Mattscheibe (bzw. das PSP-Display) wie sonst kein anderes Rennspiel. Die Abkehr vom hemmungslosen Wegrempeln, das der Vorgänger "Revenge" kultivierte, ist anfangs etwas ungewohnt, erweist sich aber schnell als gute Idee. So braucht's wieder mehr Geschick, um die begehrten Vollgas-Combos ohne Unfall zu schaffen. Die tolle Grafik setzt Maßstäbe auf beiden Systemen: "Burnout Dominator" ist trotz abgespecktem Umfang erneut feines PS-Futter nicht nur für Serienfans und ein gelungenes Abschiedsgeschenk an die PS2.



PS2 Keine Rücksicht: Kontrahenten solltet Ihr mit Vorsatz in einen Crash treiben – Zivilverkehr dagegen tunlichst vermeiden.



PS2 Auch diesmal gibt's am Splitscreen nichts zu meckern: Das Tempo bleibt stets flott, obwohl noch vier CPU-Gegner mit Euch rangeln.

inszenierte Schrottorgien, wenn Ihr einen Kontrahenten in einen Crash treibt oder selbst das Opfer werdet – stets bleibt das Geschehen flüssig und sieht großartig aus. Die Handheld-Fassung muss ein paar Kompromisse eingehen (so ist das Fahrerfeld nur vier statt sechs Fahrzeuge groß), gefällt aber ebenfalls auf ganzer Linie. Ganz so feinpoliert wie etwa "Ridge Racer 2" sieht's nicht aus, dafür geht's auf dem Display deutlich actionreicher zu.

Mehr fahren, weniger crashen

Spielerisch besinnt sich "Burnout Dominator" auf frühere Werte, verzichtet aber im Gegenzug auf eine poluläre Sache – doch dazu später. Natürlich wird immer noch kräftig gerempelt (insbesondere beim darauf ausgelegten 'Road Rage'), aber geschmeidiges Fahren steht mehr im Vordergrund. So ist Zivilverkehr wieder tabu: Rammt Ihr zu schwungvoll unbeteiligte Boliden, geht Euer Vehikel zu Bruch und nicht die anderen Karossen. Um erfolgreich zu sein, solltet Ihr mehr Augenmerk auf unfallfreie, aber riskante Fahrten legen. Beim Slalom durch den Gegenverkehr oder mit scharfen Drifts füllt Ihr die Turboleiste. Schafft Ihr es, den Extraschub zu nutzen und weiterhin Crashs zu vermeiden, kassiert Ihr einen 'Burnout' – und wenn Ihr die sogar verketten könnt, geht's richtig ab. Entsprechend ist die Karrierestruktur mit passenden Herausforderungen versehen – Mindest-Driftlängen oder die Pflicht zum Ausführen von 'knapp vorbei'-Überholvorgängen sind ebenso mit dabei wie die neue 'Maniac'-Variante, bei der alle Nitro-Füllmethoden für die Vergabe der Medaillen zählen.

Das fügt sich zu einem stimmigen Gesamtpaket zusammen und erreicht durchaus die Qualität der Vorgänger – wo ist also der Haken? Hier kommen wir zum erwähnten Verzicht zurück: In "Burnout Dominator" gibt es die beliebten Crash-Kreuzungen nicht mehr. Wer diese Massenkarambolage-Orgien mochte, der sieht nun in die Röhre oder muss die Vorgänger wieder rauskramen. Laut Criterion wollte man sich diesmal eben mehr auf den Rennspiel-Aspekt konzentrieren, doch irgendwie klingt das nach Ausrede und wird Fans dieser Option nicht wirklich trösten. Ändern lässt sich's aber so oder so nicht – was Ihr aber an Renn-Action geliefert bekommt, ist trotzdem noch ein Hit. *us*



PSP Das Kursdesign ist auf Handheld und Heimkonsole identisch – bei der PSP-Fassung fahren allerdings ein paar weniger Vehikel rum.



PSP Immer wieder führen Euch die neuen "Dominator"-Strecken durch Ortschaften. Meistens könnt Ihr auch dort rücksichtslos durchrasen, manchmal kommt aber doch Querverkehr in den Weg.

Janina Wintermayr

Super Optik, toller Sound und pfeilschnelle Rennen kennzeichnen das wahrscheinlich letzte "Burnout" für die PS2, welches ganz in der Tradition der Raser-Reihe steht. Trotzdem werde ich mit "Dominator" nicht warm. Das liegt wohl daran, dass Criterion die Serie nach "Burnout 2" konsequent an meinem Geschmack vorbeientwickelte. Zwar besinnt man sich bei den Rennen seiner Raser-Wurzeln – es zählen wieder mehr Fahrkünste statt Rempeleien. Wieso jedoch die extrem spaßigen Crash-Kreuzungen aus dem Programm geflogen sind, ist mir unverständlich. Wer damit kein Problem hat, macht mit "Dominator" garantiert nichts falsch – ein rasanteres Bleifuß-Spektakel findet Ihr nicht für die alte Konsolengeneration.

BURNOUT DOMINATOR

- » 12 komplett neue Kurse
- » 6 Fahrzeugklassen
- » keine Crash-Kreuzungen mehr
- » Zivilverkehr darf diesmal nicht gerammt werden
- » größerer Fokus auf Tempoboosts

SYSTEM-VERGLEICH

Spielerisch geben sich beide Fassungen kaum etwas, technisch wird die Hardware jeweils toll genutzt. Wer viel solo spielt, sollte sich die schickere PS2-Version gönnen, mobile oder gesellige Zocker greifen zum Handheld.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	9 von 10	85 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	6 von 6	
Sound	8 von 10	

PSP		SPIELSPASS
Singleplayer	9 von 10	85 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

Bullet Witch

INFOS

System	360
Entwickler	Cavia, Japan
Hersteller	AQ Interactive
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Amüsant-trashiges Action-Geballere mit geringem Umfang und technisch zweifelhafter Umsetzung.



360 Bleispritze statt Besen: Mit der verzauberten Schrotflinte fegt Alicia Dämonen von den Beinen.



360 Keine Angst vor großen Gegnern: Die hampeligen Kreaturen sind für die agile Hexe kein Problem...



360 ...denn Alicia kann nicht nur ballern, sondern mit gewagten Sprungmanövern ausweichen.

Wenn "God of War 2" einem edlen Kinoblockbuster entspricht, dann ist "Bullet Witch" die billige Fernsehproduktion. Letztere ist nicht über technische und spielerische Zweifel erhaben, Spaß kann man mit ihr trotzdem haben – vorausgesetzt, man befindet sich in der richtigen Stimmung. Lust auf Trash solltet Ihr schon mitbringen, wenn Ihr mit Hexe Alicia auf Dämonenjagd geht. Die zauberbegabte Dame sieht zwar adretter aus als der bärbeißige Kriegsgott Kratos, was den Rest angeht, lässt die polygonale Hexerei jedoch zu wünschen übrig. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Ohne Unterbrechung von Denk- oder Geschicklichkeitselementen ballert Ihr Euch in mageren fünf bis sechs Stunden durch haufenweise dumme kleine und einige noch dümmere große Dämonen – wobei mit haufenweise die Gegnerzahl und nicht die -typen gemeint sind. Dementsprechend gut gerüstet präsentiert sich Alicia dem Spieler: MG, Schrotflinte, Kanone und Scharfschützengewehr besitzen ordentlich Schlagkraft und kommen mit unbegrenztem Munitionsvorrat. Die eigentlichen Stars sind aber die Zauberkräfte. Unkompliziert anzuwenden und optisch nett in Szene gesetzt halten Euch die magischen Dämonentöter bei Laune. Dabei wird nicht nur im kleinen Maßstab gehext: Wirken Schutzwall oder Rosenspeer nur auf begrenztem Raum, verwüstet Ihr mit Donner, Tornado oder Meteor sogar die Umgebung. Stürzt eine schlicht gebaute Hausfassade in sich zusammen, sieht das aus dem richtigen Winkel sogar fast spektakulär aus. Wie gesagt, bei "Bullet Witch" müsst Ihr Eure Ansprüche niedrig halten. Das fällt bei 50 Euro nicht eben leicht, wer nach Software-Epen wie "Zelda" aber eine Auszeit braucht, wird hier mit amüsanter und sinnfreier Action bedient.

Dress to play

Schließlich verfügt "Bullet Witch" noch über obligatorische Online-Inhalte: Mit neuen Kostümen macht Ihr Alicia zur sexy Sekretärin oder zum Rockergirl und via Rangliste vergleicht Ihr Eure Dämonentöter-Fähigkeiten mit anderen Zockern. *jw*

Matthias Schmid
Ihr steht wie ich auf Animes, erfreut Euch an sinnfreien Ballerspielen und habt mehr als 18 Lenze verlebt? Dann könnt Ihr mit "Bullet Witch" eine Menge Spaß haben: Tretet mit der Kugelhexe todesmutig der schaurigen Schurkenschar entgegen, entfesselt wuchtige Spezialkräfte und erfreut Euch am Gothic-inspirierten Düsterambiente. Natürlich könnte ich statt des Lobes minutenlang über strunzdumme, gleichförmige Gegnerhorden, manch hässliche Textur und eine fehlende Auto-Aim-Funktion lamentieren – dann täte mir die sympathisch-trashige Japano-Action aber doch leid.



360 Macht-Menü: Über ein praktisches Rondell greift Ihr auf die Zauberkräfte zu. Die rosa Frisur und das blaue Outfit gibt's übrigens als Downloadkostüm.



Janina Wintermayr
Zu meinen Favoriten aus der übernatürlichen Szene gehören Hexen nicht. Vampire und Werwölfe sind mir deutlich lieber. Trotzdem hatte ich mit der schießwütigen Zauberin meinen Spaß. Das Abenteuer dauert zwar nicht mal fünf Stunden und präsentiert sich für Next-Gen-Verhältnisse sehr altbacken, spielerisch hat "Bullet Witch" aber einige amüsante Aspekte im Angebot. Glanzpunkt sind Alicias Zauberkräfte, die nicht nur unkompliziert anzuwenden, sondern auch toll in Szene gesetzt sind. Da verzeihe ich dem Spiel sogar die technische Mittelmäßigkeit.

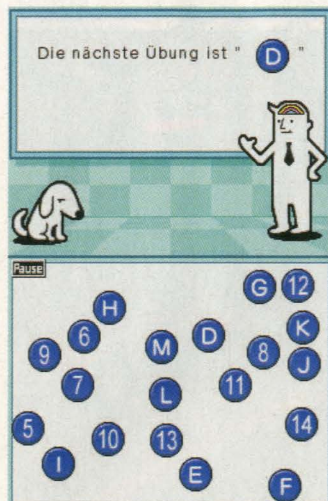
BULLET WITCH

- » 9 Zauberkräfte
- » 4 Waffen, die sich mit Elementarkräften veredeln lassen
- » 6 lineare Storykapitel

Xbox 360	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 66 von 100

Mind Quiz: Your Brain Coach



DS Die Hauptaufgabe: Sucht die korrekten Buchstaben und Zahlen.



DS Lasst Euch nicht verarschen, vor allem nicht beim Früchte-Raten.



DS Scherben bringen Intelligenz: Mit dem Stylus zerbrecht Ihr das Glas.

INFOS

System	DS
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Ubisoft
Genre	Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Schlechter als das Vorbild: "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging"-Klon mit merkwürdigen Trainingsspielen und kindlicher Aufmachung.

Recht herzlichen Dank, Sega! Wegen des Hirnstress-Tests aus "Mind Quiz" weiß ich nun, dass mein Denkorgan zehn Jahre älter ist als ich. Aber mal ehrlich, folgende Prüfung hat's ganz schön in sich, und wirklich Spaß macht sie auch nicht: Erst die 1 anklicken, dann das A, dann die 2, dann das B, dann die 3, dann das D, ups... ich meine das C...

Aber okay, Euer Programm soll ja auch nicht in erster Linie Freude bereiten, sondern meine grauen Zellen auf Vordermann bringen. Dass dies allerdings über seltsame Minispiele geschehen soll, bezweifle ich: Schnell mit dem Stylus Glasscheiben zerdeppern, Symbole ausmalen oder vorbeirennende Hunde berühren – das soll eine Verjüngungskur für mein Hirn darstellen? Dann müsste ich mit der "Wario Ware"-Serie ja im Nu wieder beim Stand eines Säuglings angelangen...

Andererseits wurde Euer Diagnosesystem von Dr. Kajimoto aus Japan entwickelt; dann muss ja was dran sein. Und trotzdem vertraue ich eher seinem Kollegen Dr. Kawashima, der mir die Übungen abwechslungsreicher aufbereitete und mich außerdem mit ein paar lobenden Worten besser motiviert hat. Naja, wenigstens kann ich mir die Entwicklung meines Gehirns anhand einer Kurve anschauen – besser als nichts.

P.S.: Was ich nicht verstehe: Wenn Ihr schon einen "Gehirn-Jogging"-Klon entwickelt, warum gibt's dann bei Euch keine Sudoku-Rätsel? *ak*



André Kazmaier

Ok, ich oute mich: Der Verfasser des oben abgedruckten Briefes bin ich. Allerdings glaube ich nicht, dass mir Sega sagen kann, was simple Reaktionsspiele à la "Wario Ware" in einem Brain-Trainer zu suchen haben. Besser finde ich da schon die Kopfrechenaufgaben oder die (ziemlich schweren) Schiebepuzzles. Blöd nur, dass sich die eigentlichen Hirn-Tests ständig wiederholen.

MIND QUIZ: YOUR BRAIN COACH

- Programm zur Ermittlung des Alters Eures Gehirns
- 16 Tests zur Verjüngung des Denkorgans
- ein persönlicher Trainer unterstützt Euch bei den Aufgaben

SYSTEM	
Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 7
Sound	4 von 10

SPIELSPASS 54 von 100

Grand Theft Auto: Vice City Stories

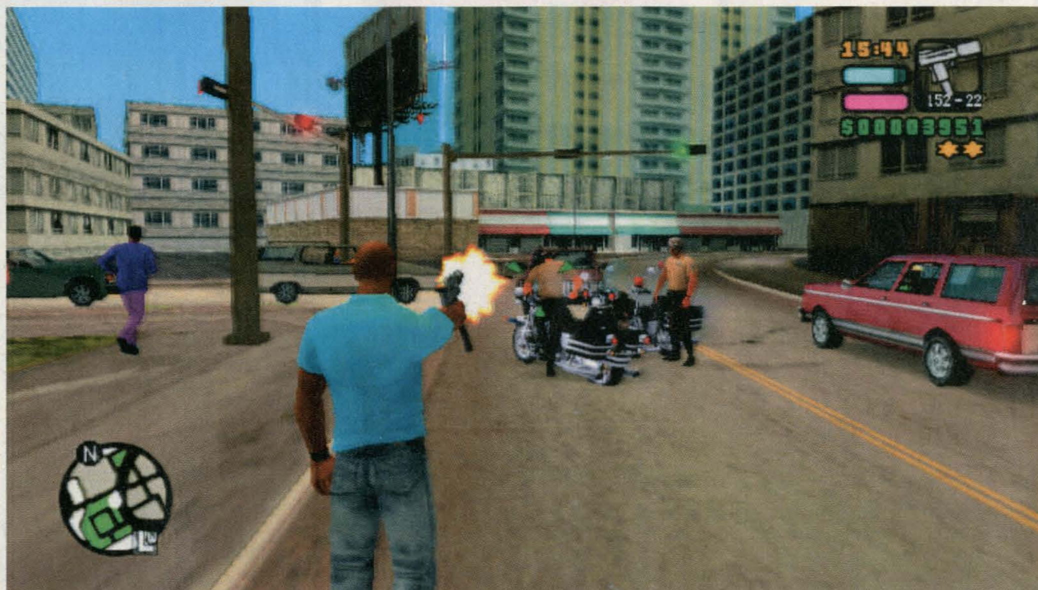


INFOS

System	PS2 / PSP
Entwickler	Rockstar Leeds, England
Hersteller	Take 2
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Routinierte Umsetzung des tollen Handheld-Ganovenepos: optisch zwar kein Brecher, aber mit ein paar gelungenen neuen Aspekten.



PS2 **Wie immer solltet Ihr nicht zimperlich sein – auch in der deutschen Fassung geht's hart zur Sache.**

Sie haben es doch getan: Wer gedacht hatte, Rockstar würde sich die Chance entgehen lassen, auch das zweite PSP-"GTA" noch auf die PS2 umzusetzen, der irrt – zwar wurde diesmal mit der offiziellen Ankündigung recht lange gewartet, dafür kommt das fertige "Vice City Stories" (aber auch wieder ohne die Mehrspieler-Modi der Handheldfassung) umso schneller daher.

Wie beim Vorgänger "Liberty City Stories" dient ein früherer Teil als Vorlage, nur dass Ihr jetzt einige virtuelle Jahre vor dem Geschehen von "GTA: Vice City" (dt.) unterwegs seid. Das Szenario wurde bis auf eine Hand voll Details weitgehend unverändert übernommen und glänzt damit erneut als stilvoll inszenierte Hommage an das echte Miami – strahlende Sonnenuntergänge und pastellfarbene Neontöne bei Nacht inklusive. Die Handlung wurde dagegen komplett neu entwickelt und Euer virtuelles Alter Ego Vic Vance ist patenter als sein Vorgänger Tommy Vercetti: Vor allem sauft Ihr im Wasser nicht mehr gleich ab, sondern könnt nun kurze Distanzen schwimmen, bevor Eure Muskeln erlahmen.



PS2 **Autos kaufen war gestern – der Ganove von Welt greift sich Vehikel direkt von der Straße.**



PS2 **Staplerfahrer Klaus lässt grüßen: Schafft unter Zeitdruck Alkohol aus dem brennenden Lager.**

Ab in die Lüfte

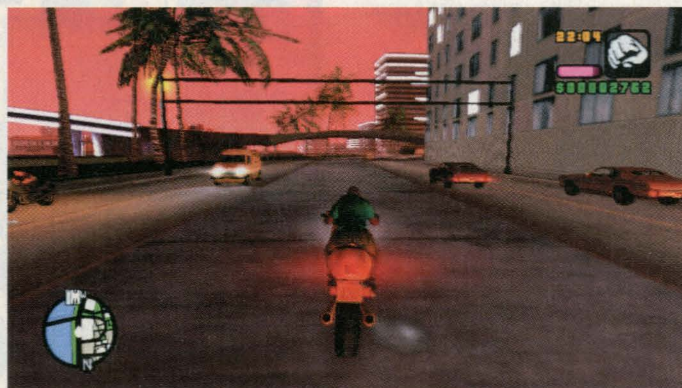
Die Vehikelvielfalt eines "San Andreas" bieten die "Vice City Stories" zwar nicht (die PSP-Herkunft erlaubt nicht mehr), doch neben Autos und Motorrädern aller Art könnt Ihr nun wieder Helikopter kapern und damit abheben. Neu für das "GTA"-Universum ist zudem die Möglichkeit, gezielt ein kriminelles Imperium aufzubauen: Habt Ihr einen bestimmten Wendepunkt in der Handlung erreicht, dürft Ihr verschiedene Betriebe mit etwas Überredungskunst von anderen Gangs 'erwerben' und dort Eure eigenen Geschäfte wie Prostitution oder Schutzgelderpressung aufziehen. Erfüllt Ihr außerdem die dazugehörigen Miniaufträge, erhaltet Ihr jeden Tag ein sattes Einkommen – mit dem könnt Ihr z.B. nach Verhaftungen sofort wieder Euer Waffenarsenal übernehmen.

Einige sinnvolle Verbesserungen im Spielablauf sind also dabei, eine Reihe traditioneller Problempunkte wurden aber nicht gelöst: So gibt's weiterhin nur wenige Speicherpunkte, Missionen müssen immer von vorn begonnen werden und das Zielsystem ist nicht das intelligenteste – da hilft nur das Warten auf "GTA IV". Auch grafisch ist trotz schicker Szenarien nicht zu übersehen, dass das Abenteuer ursprünglich auf der PSP debütierte: Teils verwaschene Texturen und die üblichen Ruckler bleiben nicht aus – dafür genießt Ihr auf der PS2 eine deutlich komfortablere Steuerung mitsamt guter Kamerakontrolle. *us*



Ulrich Steppberger

Operation gelungen, Patient lebt: Eine echte Schönheit ist "Vice City Stories" auf der PS2 zwar nicht geworden (dazu wäre wohl zu viel Neuaufwand nötig gewesen), aber die Umsetzung kann sich trotzdem sehen lassen. Das schicke "Miami Vice"-Szenario gibt einfach mehr her als z.B. Liberty City. Dank verbesserter Steuerung fallen einige der üblichen Serienmacken weniger stark ins Gewicht, den Multiplayer-Aspekt der Handheld-Fassung vermisse ich ehrlich gesagt kaum. Klar, originell ist am neuen Abenteuer nicht wirklich viel, obwohl der Imperiumsaufbau etwas frischen Wind reinbringt. Doch was im Spiel steckt, kann sich auch diesmal sehen lassen: Wer's auf der PSP noch nicht gezockt hat, sollte jetzt zugreifen.



PS2 **Das virtuelle Miami ist trotz teils grobschlächtiger Texturen visuell schick umgesetzt: Besonders das Abendrot taucht die Kulissen in malerische Farben.**

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

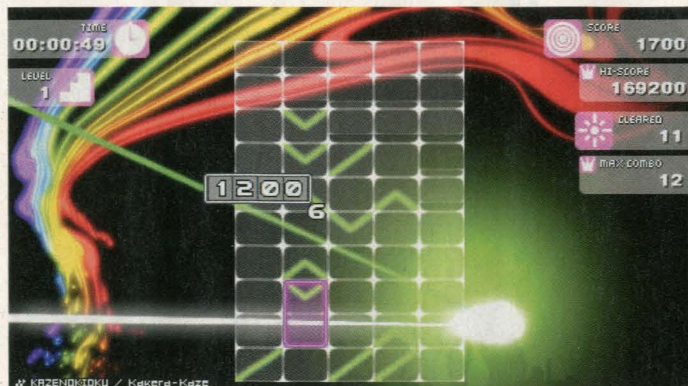
- » wieder mit den üblichen Schnitten
- » Vic Vance kann schwimmen
- » neuer Imperiumsaufbau-Aspekt
- » Autos, Motorräder und Helikopter steuerbar
- » gewohnt erstklassige Radiosender

PlayStation 2 | **SPIELSPASS**

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 6
Sound	10 von 10

85 von 100

Gunpey



PSP Cross-Promotion: Ausdauernde Spieler schalten bei der PSP-Fassung ein Skin frei, das sich stark am Covermotiv von "Every Extend Extra" orientiert.

INFOS

System	PSP / DS
Entwickler	Q Entertainment, Japan
Hersteller	Namco Bandai
Genre	Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Guter Grübler mit originellem Grundprinzip, der aber an sehr viel Zufallseinfluss und etwas umständlicher Handhabung leidet.

Späte Ehre für den Game-Boy-Papa: Nach dem Unfalltod von Gunpei Yokoi wurde dessen letzte Wonderswan-Entwicklung zu seinen Ehren als "Gunpey" veröffentlicht und von Q Entertainment auf den aktuellen Handhelds neu aufgelegt.

Das Grundprinzip blieb erhalten: Verschiebt von unten nachrückende Linienstücke vertikal so, dass eine durchgehende seitliche Verbindung entsteht, die dann verschwindet. Das stellt sich schnell als fordernd heraus, inbesondere bei Matchvarianten mit breiteren oder doppelten Spielfeldern. Leider spielt der Zufall aber eine größere Rolle als bei vergleichbaren Knoblern, so dass immer wieder kaum noch zu rettende Situationen entstehen können. Besonders ärgerlich wirkt sich das in der PSP-Fassung aus, die sich mangels Stylus



DS Auf dem Klapphandheld gibt's andere Modi und buntere Optiken.

nicht nur etwas unbequemer steuern lässt, sondern Euch zum Skin-Freischalten extrem viel Ausdauer abverlangt. Da kann die DS-Version mit mehr Einsteigerfreundlichkeit punkten, allerdings solltet Ihr Euch nicht an deren Bonbon-Optik stören. *us*

GUNPEY

- » gleiches Konzept auf beiden Konsolen, aber sehr unterschiedliche Präsentation
- » 40 freischaltbare Skins im typischen 'Q'-Stil nur auf PSP
- » Gimmicks wie virtueller Mini-Charakter und Musik-Sequenzer nur auf DS

SYSTEM-VERGLEICH

Konträrer könnten zwei Fassungen des gleichen Prinzips nicht ausfallen. Von den optischen Vorlieben abgesehen, hat die DS-Fassung durch variantenreichere Modi und vor allem handlichere Kontrolle klare Vorteile.

PSP – SPIELSPASS 70 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

DS – SPIELSPASS 73 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

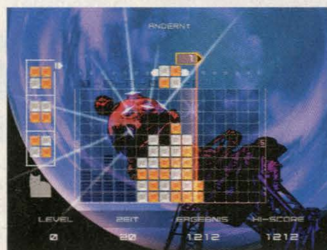


Ulrich Steppberger

Wo Mizuguchi draufsteht, ist immer Stil drin. Das gilt besonders für das PSP-"Gunpey", auch wenn die Skins nicht so stilvoll gerieten wie z.B. bei "Lumines". Schade aber, dass bei der Knobelei Geschick oft nicht reicht und etwas Pech Eure Planungen zunichte macht. Auf dem DS wird die Frustgefahr insgesamt besser umschifft, darum macht's damit mehr Spaß.

Lumines Plus

Dass Q Entertainment noch ein "Lumines" auf der PS2 nachschiebt, ist ja okay – schließlich hat nicht jeder eine PSP oder Xbox 360 im Haus. Wieso der Nachzügler aber eine fast unveränderte Portierung des ersten Teils ist, muss man wohl nicht verstehen: Die gelungenen Updates der PSP-Fortsetzung werden fast komplett ignoriert. Lediglich ein paar der Skins fanden den



Weg auf die PS2, dafür fehlen einige des Erstlings, der ansonsten nahezu identisch übernommen wurde. Damit kriegen "Lumines"-Frischlinge trotzdem eine gelungene und sehr gute Knobelei, die aber noch besser hätte sein können (und müssen). *us*

INFOS

System	PS2
Entwickler	Q Entertainment, Japan
Hersteller	Buena Vista Games
Genre	Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

PlayStation 2 – SPIELSPASS 80 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	8 von 10

Asphalt Urban GT 2

Ob diese Umsetzung wirklich eine gute Idee war? Im DS-Rennstall gehört der schnörkellose und schnelle Arcade-Raser zur Spitze und nutzt die Technik des Klapphandhelds prima aus. Auf der PSP dagegen geht die Vollgasbolzerei in einer Flut hochkarätiger Konkurrenten wie z.B. "Ridge Racer" unter. Spielerisch bietet der Flitzer nur Dutzendware, die zwar kompetent, aber gänzlich innovationslos in Szene gesetzt wird. Und optisch wird die Herkunft überdeutlich: Textur- und Umgebungsdetails erinnern sichtlich an die DS-Vorlage, ohne die Hardware-Power von Sonys Winzling richtig anzukratzen. So bleibt letztlich ein gutes Arcade-Rennspiel übrig, das aber angesichts besserer Alternativen niemand wirklich braucht. *us*



INFOS

System	PSP / DS
Entwickler	Gameloft, Frankreich
Hersteller	Ubisoft
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

PSP – SPIELSPASS 70 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

Blitz: The League

Die Fassungen für die alten Konsolen enthielt uns Midway vor, doch auf der Xbox 360 wird auch in Europa zum fröhlichen Ballsport eingeladen. Ohne NFL-Lizenz (die exklusiv bei Electronic Arts liegt), aber dafür mit viel raubeinigem Charme geht es bei "Blitz: The League" zur Sache. Auf dem Feld wird American Football nach vereinfachten Regeln gespielt, wodurch das Geschehen deutlich flotter und arcadelastiger abgeht als bei z.B. "Madden NFL". Gimmicks wie das illegale Fitspritzen verletzter Spieler oder Videoschnipsel mit den Prollaktionen der Sportler sorgen für Unterhaltung. Grafisch wird zwar nur biedere Kost geboten und auch der Tiefgang hält sich in Grenzen, für spaßige Partien ist "Blitz: The League" aber gut. *us*



INFOS

System	360
Entwickler	Point of View, USA
Hersteller	Midway
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

Xbox 360 – SPIELSPASS 72 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

Sonic und die Geheimen Ringe

INFOS

System	Wii
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Grafisch tolles Highspeed-Jump'n'Run, das dem Spieler die Zügel aus der Hand nimmt und ihm dafür eine große Portion Frust vorsetzt.



Wii Die erste Welt überzeugt mit toller Beleuchtung, prächtigen Bauten und hübscher Vegetation.

Stellt Euch Folgendes vor: Ihr brettert mit einem schnittigen Ferrari durch wunderschöne Landschaften. Der Haken: Trotz vorhandenem Lenkrad lässt sich Euer Flitzer nur geringfügig lenken. Zwar könnt Ihr so die herrliche Aussicht besser genießen, doch spätestens wenn Ihr mit 300 Sachen gegen einen Baum rast und Euer einziges Leben (blöde Realität) verliert, ist Schluss mit Lustig.

Ähnlich verhält es sich mit "Sonic und die Geheimen Ringe": Der blaue Blitz wählt seine Pfade durch die herrlich ausstaffierten Levels selbstständig. Ihr könnt ihn lediglich durch Neigung der (quer gehaltenen) Wii-Fernbedienung seitlich ausweichen lassen. Glücklicherweise sind Zusammenstöße hier nicht ganz so folgenschwer: So lange Ihr einen der goldenen Ringe bei Euch habt, werdet Ihr zwar abgebremst, schließt aber – abgesehen von einigen Missionen – nicht Bekanntschaft mit dem Tod. Beschleunigen tut der flinke Igel übrigens wieder von alleine.

Frust statt Lust

Obwohl Ihr diese 'Unfälle' nicht mit dem Leben bezahlt, nerven sie höllisch: Weil Ihr in späteren Levels kaum Zeit zum Reagieren habt, artet die Hochgeschwindigkeits-Hatz oft in eine Trial&Error-Orgie aus. Dabei macht das Spiel anfangs durch seine unkomplizierte Steuerung, die tolle Grafik und seine hohe Geschwindigkeit durchaus Spaß. Und auch das Ausschalten der Gegner funktioniert tadellos: Segelt der Igel nach einem Sprung durch die Lüfte, visiert er in der Nähe befindliche Feinde automatisch an – durch eine ruckartige Vorwärtsbewegung der Steuereinheit lasst Ihr Sonic wie eine Kanonenkugel nach vorne schnellen. So beseitigt Ihr nicht nur Bösewichte, sondern überbrückt durch aneinandergereihte Angriffe auch Abgründe.

Leider werden diese guten Ansätze im Verlauf des Spiels oft zunichte gemacht: Ungünstige Kameraperspektiven, frustige Missionen und seltsame Designentscheidungen (wie Gegenwind) sind nur einige Nervfaktoren. Und auch die Steuerung ist ob verzögerter Sprünge und mangelnder Präzision suboptimal. Ganz nett ist, dass Ihr nach erfolgreich absolvierten Einsätzen neue Fähigkeiten wie einen Turbostart erhaltet. Für Abwechslung sorgen die Minispiele, bei denen sich vier Zocker wilde Gefechte liefern. Dumm nur, dass die meisten Spiele ziemliche Rohrkrepierer sind. *ak*



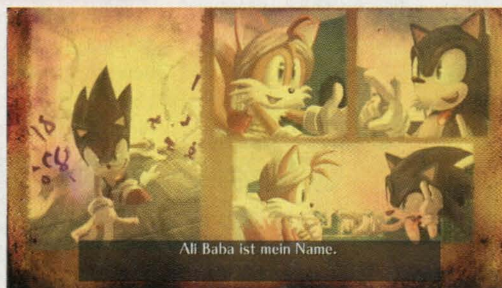
Wii Ansichtssache: Kameraschwenks verleihen dem Spiel Dynamik, erschweren Euch aber genaue Manöver – hier wäre weniger mehr gewesen.

André Kazmaier
Das Wii-Abenteuer des Sega-Maskottchens hätte man auch "Sonic, der interaktive Film" nennen können. Schließlich sind meine Einflussmöglichkeiten auf den blauen Blitz sehr begrenzt. Das stört mich allerdings nicht weiter – die verzögerte Steuerung und die vielen Designpatzer dagegen schon. Grafisch gefällt mir die Tempo-Bolzerei dafür außerordentlich gut.

Matthias Schmid
'Das ist mal ein hübsches Wii-Spiel' dachte ich mir, als ich anfangs mit Sonic von Arabien durch prächtige Polygon-Oasen preschte – schnell, einfach, gut. Doch als ich das hundertste Mal von unfairen Stellen ausgebremst wurde oder der unflexible Igel wieder mal an einer Kante hängen blieb, hatte ich einfach keinen Bock mehr. Da helfen auch einige nette Minigames nichts!



Wii Ich glaub', es hackt! Wie Marios Klempner schmeißt auch der blaue Igel eine Minispiel-Fete.



Wii 1001 Nacht: Hübsch illustrierte (und dezent animierte) Bilder erzählen die märchenhafte Geschichte.

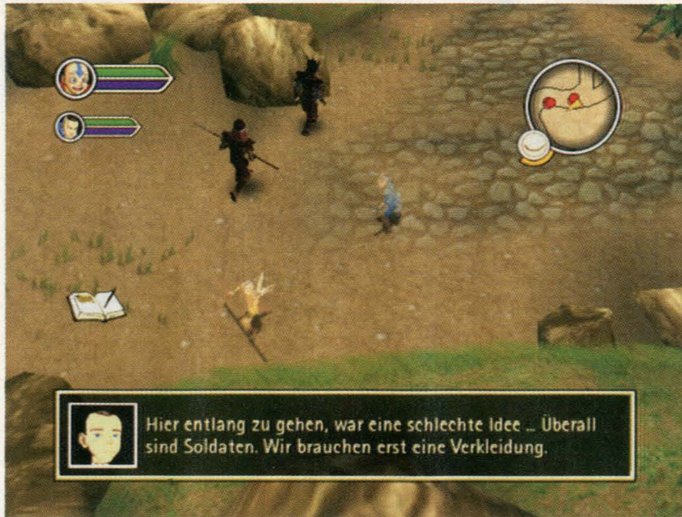
SONIC UND DIE GEHEIMEN RINGE

- » das erste Wii-Spiel mit dem Sega-Maskottchen
- » 7 Welten mit je 12 bis 13 Missionen
- » 40 Minispiele à la "Mario Party" für vier Spieler
- » das Nunchuk wird nicht benötigt

SYSTEM	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 60 von 100

Avatar: Herr der Elemente



PS2 Feuersoldaten umgehen Aang und Sokka am liebsten im Schleichgang. Leider hält der Verschwindibus-Modus nur wenige Sekunden an!

INFOS

System	PS2 / Wii / PSP / DS
Entwickler	THQ, Australien
Hersteller	Nick Games / THQ
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Sympathisches, aber mäßig ausbalanciertes Cartoon-Adventure mit herzigen Charakteren, flotten Kloppereien und Rollenspiel-Dreingabe.

Um die Welt vor der übermächtigen Feuernation retten und das Gleichgewicht zwischen den Elementen wieder herstellen zu können, muss Dreikäsehoch Aang in jeder der vier Disziplinen ein Meister werden: Erst wenn der hyperaktive Kahlkopf Luft, Erde, Feuer und Wasser beherrscht, kann er sein Schicksal als Avatar erfüllen.

Nur gut für den kleinen Kampfmönch, dass er treue Freunde auf seiner Seite weiß: Die süße Katara und ihr miesepetriger Bruder Haru sind zwar verdammt gut darin, sich in Schwierigkeiten zu bringen, aber als Gegenleistung helfen sie Euch auch aus der Klemme – und zwar mit ihren ganz eigenen Talenten.



Robert Bannert
Nicht das typische Umsetzungs-Gehopse, sondern ein ausgewachsenes Adventure: Der 3D-Avatar ist zwar nicht ganz so charmant wie sein gezeichnetes TV-Konterfei, aber junge Nick-Fans bekommen bei der besonders grafisch vorbildgetreuen Umsetzung des Fantasy-Easterns große Augen. Schade allerdings, dass sich in der deutschen Synchro keine Originalsprecher wiederfinden.



Wii Tierische Keilerei im ewigen Eis: Aang legt sich mit Wölfen an.

Tatsächlich dürft Ihr via Steuerkreuz jederzeit zwischen den aktiven Gruppenmitgliedern hin- und herwechseln. Der Kopf des Teams versohlt auf Euer Button-Kommando hin Wolfsgetier und Soldaten der Feuer-Nation, inzwischen machen sich seine beiden KI-Kollegen selbstständig.

Rollenspiel-Beiwerk wie Erfahrungspunkte, Stufenaufstieg und Angriffsfertigkeiten runden das kinderfreundliche Cartoon-Adventure gelungen ab und motivieren zum ausgiebigen Helden-Training. *rb*

AVATAR: HERR DER ELEMENTE
- Action-Gefechte mit zahlreichen erlernbaren Spezialmanövern
- allerlei Rollenspielelemente wie Erfahrungspunkte und Stufenaufstieg
- Wechsel zwischen den drei spielbaren Charakteren jederzeit möglich

SYSTEM-VERGLEICH
Vom Fehlen einer 16:9-Option auf der PS2 abgesehen, gleichen sich Sony- und Wii-"Avatar" aufs Haar. Auch bei der Steuerung gibt's kaum Unterschiede: Auf Wii wird weder gefuchtelt, noch gewackelt – nur gesteuert.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	68 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 6	
Sound	5 von 10	

Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	68 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 7	
Sound	5 von 10	

Tony Hawk's Project 8

Auch die PS3 kommt im Reigen der "Tony Hawk"-Pflichtumsetzungen nicht ungeschoren davon. Das Kernkonzept der Xbox-360-Fassung blieb identisch, dafür haben sich einige mehr oder weniger wichtige Details geändert. So könnt Ihr Euren Skater wahlweise durch Kippen des Sixaxis-Pads kontrollieren, was aber weder sehr intuitiv noch genau funktioniert – die klassische Lenkmethode klappt definitiv besser. Wer sich von der vermeintlich größeren Hardware-Power viel verspricht,



der wird enttäuscht: Das PS3-"Project 8" ruckelt noch etwas häufiger als der 360-Zwilling. Außerdem fehlt die Online-Komponente komplett. Gut bedient werden Rollbrettfans dennoch, wer die Wahl hat, spielt aber eher auf der Xbox 360. *us*

INFOS

System	PS2 / PS3 / Xbox / 360 / PSP
Entwickler	Neversoft, USA
Hersteller	Activision
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	85 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

Call of Duty 3

Für PS3-Besitzer wirft Activision ein letztes Mal die "Call of Duty 3"-Kriegsmaschinerie an und schickt Euch in die zur Xbox-360-Version inhaltlich identische Schlacht. Die einzige Neuerung bilden die an den Sixaxis-Controller angepassten Reaktionsspiele: Im Nahkampf, beim Bombenlegen und Autofahren dreht und schwenkt Ihr das PS3-Pad zu den angegebenen Kommandos. Eine nette Idee, trotzdem greifen Multiplattform-Zocker vorzugsweise zur Xbox-360-Version. Bei der sind die



Farben kräftiger, das Szenario wirkt dadurch lebendiger. Außerdem trägt die Rumble-Unterstützung zur Atmosphäre bei. Wer nur eine PS3 besitzt, sollte sich den spielerisch und grafisch hochkarätigen Weltkriegsshooter jedoch nicht entgehen lassen. *jw*

INFOS

System	PS2 / PS3 / Xbox / 360 / Wii
Entwickler	Treyarch, USA
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-24

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	85 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

Sonic the Hedgehog

"Sonic the Hedgehog" war auf Xbox 360 ein umfang- und abwechslungsreiches, spielerisch aber durchwachsenes Hüpfabenteuer mit einer nervigen, übersensiblen Steuerung, zahlreichen Schnitzern im Spieldesign und etlichen Patzern bei der Kameraführung. Auf der PS3 ist es das auch! Anstatt das unfertig wirkende Machwerk des Sonic-Teams an einigen Stellen zu verbessern, sind alle Nicklichkeiten der Xbox-360-Fassung noch drin – zudem sieht's einen Tick unschärfer aus und Pop-Ups haben Hochkonjunktur. Immerhin treffen Serien-Fans alte Bekannte wieder – neben dem blauen Blitz... pardon, der blauen Schlaftablette sind auch Tails, Knuckles, Shadow sowie der telekinetisch begabte Neuling Silver mit dabei. *ms*



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Sonic Team, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	5 von 10	52 von 100
Multiplayer	4 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

Metal Gear Solid: Portable Ops



INFOS

System	PSP
Entwickler	Kojima Productions, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Termin	Mai
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-6

FAZIT

Gelungener Schleicheinstand mit cleveren Teamelementen, Online-Optionen und spannender Story, aber auch mit nerviger Kamera.



PSP Der maskuline Snake schleppt einen hübschen Herrn in Uniform zu seinem LKW – wozu nur?

Na endlich: Nach zwei Kartenspielen und längerer Wartezeit kommt Snakes erster PAL-Schleicheinsatz für die PSP. Als Entschädigung für den verzögerten PAL-Release hat sich Konami etwas einfallen lassen, Details dazu später.

Statt mit der serientypisch epischen Geschichte einmal mehr Bände zu füllen, konzentrieren wir uns auf das, was wirklich zählt – das Spiel. Und siehe da: Die Handheld-Heimlichtuerei bringt frische Ideen in den Heldenalltag von Snake alias Big Boss. Neben dem üblichen Aktionsrepertoire aus Laufen, Kriechen, Schleichen, Austricksen, Packen, Würgen, Aushorchen und vielem mehr entdeckt der Weltenretter mit der markigen Stimme nun den Vorteil koordinierter Gruppenarbeit. Erstmals rekrutiert der Augenklappensöldner – Kenner folgern zutreffend, dass die Ereignisse in "Portable Ops" nach "MGS 3" stattfinden müssen – neue Mitstreiter im Einsatzgebiet. Das besteht diesmal aus einer russischen Militärbasis auf der südamerikanischen San-Hieronymo-Halbinsel. Dort hat sich der Despot Gene mit Mitgliedern Snakes ehemaliger 'Fox'-Einheit und etlichen russischen Soldaten verschanzt. Diese sind wenig begeistert davon, dass Gene nicht nur die USA, sondern auch Russland mit einer neuartigen Waffe bedroht. Nach etwas Überzeugungsarbeit schließen sich Snake bis zu 99 Kameraden an und stehen Euch fortan zur freien Verfügung. Setzt Eure Mitstreiter gemäß ihrer individuellen Stärken als Spione, Sanitäter oder Techniker ein! Wählt dann eine Mission auf der Übersichtskarte, ehe Euch ein LKW zum Zielort kutschiert.

Gemeinsam sind wir stark

Wechselt nach Belieben zu den Kameraden, die in Pappkartons verborgen auf ihren Einsatz warten. Wechselt zu einem Eurer Anhänger und lauft in gegnerischer Uniform unbemerkt an Feinden vorbei. Manch einer kann betäubte Gegner sogar schneller zum Einsatz-LKW schleppen als Snake. Um mühsame Märsche zu vermeiden, liefert Ihr Beute, egal ob Mensch oder Ausrüstung, bei einem Kisten-Kollegen ab, der die restliche Arbeit für Euch erledigt.

Es versteht sich von selbst: Auch das neue "Metal Gear Solid" protzt mit toller Inszenierung, Story und vielen Möglichkeiten. Über die Kameraführung kann man sich streiten. Diese justiert Ihr nämlich permanent über das Steuerkreuz, was ständiges Umgreifen unumgänglich macht. Wer darüber hinwegsehen kann, den erwartet ein weiteres Highlight aus Kojimas Spionagewerkstatt.

Auch in puncto Mehrspieler-Modi hat Snakes Abenteuer viel zu bieten. Liefert Euch variantenreiche Onlinegefechte, in denen Ihr Eure Rekruten ins Rennen schickt. Aufgepasst: Es gibt auch einen Modus, in dem Ihr Eure Söldner als Spieleinsatz verwenden dürft. Stirbt der Mitstreiter, ist er für immer verloren. Wie gut, dass Ihr über WLAN-Access-Points nach weiteren Soldaten Ausschau halten könnt. PAL-Schleicher zocken übrigens mit zwölf exklusiven Charakteren auf zwei neuen Maps. Lobenswert ist die Unterstützung der Game-Sharing-Funktion der PSP. *mh*



PSP Statt opulenter Filmszenen gibt's stilvolle Comic-Sequenzen.



PSP Von wegen stilles Örtchen: Nicht mal auf dem Klo ist Snake ungestört.



Michael Herde

Snakes PSP-Schleicheinstand ist hervorragend gelungen: Tolle Animationen, schicke Charaktere, stilvolle Zwischensequenzen und eine grandiose Sprachausgabe sorgen für stimmungsvolles Agentenflair. Die einzelnen Missionen sind angenehm kurz und für mobile Einsätze daher bestens geeignet. Das neue Teamfeature gefällt mir zwar sehr gut, vor allem in Verbindung mit den Onlinemöglichkeiten ergeben sich aber so viele Handlungsoptionen, dass ich gelegentlich befürchte, etwas Wichtiges zu verpassen. Die manuelle Kamerasteuerung kann mich leider gar nicht begeistern, auch wenn es systembedingt nicht anders geht. Somit ist "Portable Ops" ein Spektakel, das on- wie offline mit Tiefgang und Abwechslung begeistert, mir aber auf der PS2 noch besser gefiele.

METAL GEAR SOLID: P. OPS

- » 111 freispielbare Charaktere
- » 10 Mehrspieler-Karten
- » unterstützt GPS-Add-on (noch nicht erhältlich)
- » PAL-exklusiver 'Boss Rush'-Modus: Kämpft gegen die Endgegner!
- » 12 Europa-exklusive Soldaten

SYSTEM	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	9 von 10

SPIELSPASS 86 von 100



PSP Der Frosch über Evas Kopf bedeutet: Die Frau hat Snake flachgelegt – das klappt nur mit mehreren Spielern.



PSP Besser als der Frosch: Das Chamäleon links oben zeigt an, dass sich Eure Gehilfin unauffällig verhält.

Guitar Hero II



INFOS

System	PS2 / 360
Entwickler	Harmonix, USA
Hersteller	Red Octane / Activision
Genre	Musikspiel
Termin	April
USK	ab 0 Jahren
Spieler	2

FAZIT

Geniale Rockstar-Simulation, die schnell ziemlich schwer wird. Herunterladbare Songs sorgen auf der 360 für Langzeitmotivation.



360 Den Charakteren wurden zusätzliche Polygone spendiert, dafür sehen sie etwas plastikmäßig aus. Am grandiosen Spiel ändert's aber nichts.

Endlich dürft Ihr auch auf der Xbox 360 abrocken. Am brillanten Spielprinzip hat sich gegenüber dem PS2-Original nichts geändert, dafür trumpft die Umsetzung mit überarbeiteter Grafik, größerer Songauswahl (insgesamt 74) und exklusiver Klampfe auf. Letztere gefällt durch etwas robustere Verarbeitung und neues Design. Den größten Vorteil gegenüber dem PS2-Pendant findet Ihr online – dort dürft Ihr Euch nämlich neue Songs herunterladen.

Schade, dass sich der Schwierigkeitsgrad immer noch etwas sprunghaft verhält: Sobald Ihr die niedrigste Stufe hinter Euch lasst, warten schon einige echte Fingerverknoter auf Euch. Dank exzellenter Trainingsfunktion meistert Ihr aber auch diese problemlos. *ak*



360 Das "Guitar Hero II"-Bundle enthält die Xbox-360-exklusive Gitarre.

DIE 10 NEUEN SONGS

Diese Lieder gibt's im Karriere-Modus:

Billion Dollar Babies – Alice Cooper
Dead! – My Chemical Romance
Hush – Deep Purple
Life Wasted – Pearl Jam
Possum Kingdom – Toadies
Rock and Roll Hoochie Koo – Rick Derringer
Salvation – Rancid
The Trooper – Iron Maiden

Zwei neue Tracks kauft Ihr im Shop:

Drink Up – Ounce of Self
Kicked to the Curb – Noble Rot

André Kazmaier

Unfassbar: "Guitar Hero II" lässt selbst den größten Rockmuffel zum gitarreschraddelnden Zocker mutieren. Hier habt Ihr wirklich das Gefühl, ein geborener Gitarrist zu sein. Wenn Ihr die Wahl zwischen PS2- und Xbox-360-Version habt, dann greift wegen der größeren Songauswahl und Download-Tracks zu Letzterer. Spielerisch geben sich die Varianten allerdings nichts, und die aufgehübschte HD-Grafik registriert Ihr ob der furiosen Action ohnehin kaum. Für den nächsten Teil wünsche ich mir allerdings einen spannenderen Karriere-Modus.

GUITAR HERO II

- **Umsetzung der PS2-Version mit neuer Grafik**
- **74 Rocksongs – darunter 10 neue**
- **herunterladbare Tracks**
- **exklusive Gitarre, Modell 'Gibson Explorer'**
- **vier verschiedene Schwierigkeitsgrade**

Xbox 360 SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	9 von 10

91 von 100

Blazing Angels: Squadrons of WWII

INFOS

System	PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Ubisoft, Rumänien
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Die brachiale Flug-Action mit opulenter Optik gefällt zumindest auf der PS3, kämpft auf dem Wii aber mit der technischen Umsetzung.

London, Pearl Harbor, Midway, Normandie: Nachdem Xbox-Piloten bereits vor einem Jahr Flugerfahrung in WW2-Einsatzgebieten sammeln konnten, dürfen nun PS3- und Wii-Asse ans Steuerhorn. Nach dem obligatorischen Tutorial, das Euch u.a. die hilfreiche Zielsicht näherbringt, brecht Ihr zu actiongeladenen Luftschlachten und Bombardements auf. Auf eine Story wurde verzichtet, stattdessen findet Ihr Euch umgehend im Schlachtengetümmel wieder, um massig Feindgeschwader vom Himmel zu holen, Schiffe zu versenken und gegnerische Basen dem Erdboden gleich zu machen. Wie gut, dass Ihr unendlich MG-Munition an Bord habt und sich die Zweitwaffe (Bomben, Torpedos) wieder automatisch auflädt. Oft sitzt Euch jedoch ein Zeitlimit im Nacken, da vielfach Schlüsselobjekte wie Brücken oder ein Hilfskonvoi beschützt werden müssen. Die vielen Teilziele erklären Euch die schwafelfreudigen Flügelmänner während des Einsatzes. Selbige dürft Ihr auch kommandieren: Neben einem Spezialisten für Sturmangriffe und Schutzschilde greift Ihr via Tastenkombination auf die Reparaturfähigkeiten eines Gefolgsmanns zurück.

Neu zu den Vorgängerversionen ist die unübersichtliche Cockpitperspektive sowie zwei zusätzliche Missionen. Nichts geändert hat sich dagegen am rasch ansteigenden Schwierigkeitsgrad, der so manch geduldigen Einsteiger länger beschäftigt. Zudem sorgen Splitscreen-Duelle am Wii bzw. Online-Matches an der PS3 für Kurzweil. Sonderbar: Die PS3-Fassung bietet bei einem RGB-Signal nur ein 4:3-Bild. *ts*

Thomas Stuchlik



Neben der ein Jahr alten Xbox-360-Version können mich die wilden Luftschlachten auch auf der PS3 dank zahlreicher Effekte und grafischer Detailtiefe immer noch beeindrucken. Technisch hält die Wii-Fassung da natürlich nicht mit. Doch richtig versaut haben die Entwickler die Wii-Steuerung, welche viel zu schwammig ausfiel und exakte Flugmanöver sowie genaues Zielen behindert. Doch gerade Letzteres ist beim gehobenen Schwierigkeitsgrad überlebenswichtig. Zumindest mangelt es nicht an fairen Checkpoints.



PS3 Stimmig: dichte Bebauung und verschiedene Grafikfilter.



Wii Trotz fünf Einstellmöglichkeiten überzeugt die Wii-Steuerung nicht.

BLAZING ANGELS

- **20 umfangreiche Missionen mit zahlreichen Unteraufgaben**
- **Arcade-Modus mit Zeitlimit**
- **52 freispielbare Fluggeräte des Zweiten Weltkriegs**
- **Flügelmänner mit Spezialfähigkeiten**

SYSTEM-VERGLEICH

Die PS3-Fassung protzt mit hübscher HD-Grafik, besitzt aber Tearing und bei großen Explosionen geht die Framerate in den Keller. Bei der verwaschenen Wii-Optik gibt's außerdem dezentes Ruckeln.

PlayStation 3 SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

70 von 100

Wii SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

58 von 100

Pokémon Ranger

INFOS

System	DS
Entwickler	HAL Laboratory, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	13. April
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Die Jagd bringt Schwung in die Pokémon-Welt: Mehr Action und Rätsel locken Neulinge, aber an der undynamischen Präsentation hapert's.



DS Die optimierte Stylus-Steuerung erspart einige Märsche: Tippt die Gesprächspartner einfach an.

Pokémon-Trainer sind raue Gesellen, die selbst vor Diebstahl und Genversuchen nicht zurück schrecken, um an die Kampfmonster zu gelangen. Ihnen entgegen stehen die Ranger, die sich Schutz und Arterhaltung aller Pokémon zur Aufgabe machen: Die Wildhüter durchstreifen die Routen und Lokalitäten der Welt, um Aufträge ihrer Vorgesetzten zu erfüllen und Passanten in Bedrängnis zu helfen. Das gelingt mit den vielen Elementtalenten der Pokémon: Wasserexemplare können Brände löschen, während Kampfmonster Hindernisse aus dem Weg rempeln. Die nötigen Schützlinge muss ein Ranger aber erst fangen: Dabei wird das Kuschelmonster nicht mit Angriffen bewusstlos geschlagen, sondern wie bei einer Treibjagd eingekreist. Ihr malt Kringel um das Pokémon, bis es sich nicht mehr rühren kann. Natürlich geben sich die meisten Exemplare nicht so leicht geschlagen: Sie wirbeln kreuz und quer über den Touchscreen und brechen Eure Kreise mit ihren Attacken. Zum Glück könnt Ihr die Talente bereits gefangener Exemplare nutzen, um mächtigere Pokémon zu fangen. So versetzt z.B. Pikachu Eurer Beute lähmende Stromschläge, die Euch kurz Ruhe verschaffen: Über 200 Pokémon-Arten garantieren vielfältige Jagden und Rätsel.

Einwegmonster

Objekt der Begierde ist das Super-FangKom, das die Power-Rock-Bande dem schusseligen Professor Hastings gestohlen hat. Weil der Ranger seine Schützlinge nicht knallhart abrichtet, gestaltet sich die Suche knifflig: Jedes Pokémon leiht nur einmal sein Talent und verabschiedet sich dann. Daher gilt es für jede Situation, erstmal den passenden Helfer aufzustöbern. Obwohl Abenteuerverlauf und Welt von "Pokémon Ranger" den früheren Episoden ähneln, spielt es sich deutlich abwechslungsreicher: In den Städten erwartet Euch nicht nur Palaver, es wird auch Action geboten. So müsst Ihr z.B. Bürger vor bissigen Haustieren schützen oder ausgebüchste Lieblinge in entlegenen Winkeln aufstöbern. Endlose Märsche bleiben aus, weil man die Pokémon jetzt auch im Ort fangen kann. Technisch bleibt alles beim Alten, auf 3D-Grafik und aufwendige Effekte wird weiterhin verzichtet. *oe*



DS Rempeltalent: Tippt das Pokémon an und zieht es auf die Kiste.

Oliver Ehrle



Das komplexe "Pokémon"-Kampfsystem in allen Ehren, aber nach der x-ten Episode gehen mir das Vergleichen von Statistiken und andauernde Trainingskämpfe auf den Senkel. Da freut mich, dass hier Fingerspitzengefühl im Mittelpunkt steht: Endlich fängt man die Pokémon in Echtzeit. Weil die Schützlinge auch abseits der Treibjagd massig Arbeit verrichten, setzt Ihr Euren Grips jetzt da ein, wo es Videospieler gewohnt sind: Die vielen Rätsel locken "Pokémon"-Muffel an und lassen trotz altbekannter Elementlogik auch erfahrene Trainer ordentlich grübeln. Überholt ist die Präsentation des Abenteuers: Das Abhatschen der Routen, die Böse-Buben-Bande und vertraute Stadtbilder sorgen für einige Déjà-vu-Erlebnisse.



DS Bei der Treibjagd kreist Ihr Eure Beute mit dem Stylus ein: Wehrhafte Pokémon (hier ein Pflanzenwesen) lähmt Ihr mit Elementattacken wie dem Feuer.

POKEMON RANGER

- » jetzt mit Rätsel-lastiger Handlung
- » über 200 talentierte Helfer
- » Action-geladene Kringelkämpfe
- » keine Linkfunktionen
- » technisch unspektakulär
- » altbackener Abenteuerverlauf

DS — **SPIELSPASS 78 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	5 von 10

Prince of Persia Rival Swords



PSP Verwandelt sich der Prinz in sein dunkles Alter Ego, wird es hektisch: Das Sandmonster verbraucht Lebensenergie. Dafür dürft Ihr Gegner erdrosseln.

INFOS

System	Wii / PSP
Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Atmosphärisches Action-Adventure mit knackigen Kletteraufgaben und toller Optik – für PSP leider kaum mit Neuerung aufgestockt.



PSP Bei den Streitwagenrennen müsst Ihr Hindernissen ausweichen.

Wurde Teil 2 der orientalischen Prinzensaga für das Handheld noch mit neuen Storymissionen aufgebohrt, ist "Rival Swords" inhaltlich identisch mit der Konsolenversion. PSP-exklusiv sind lediglich drei separate Streitwagenrennen und der Multiplayer-Modus.

Im Abenteuer kämpft sich der Prinz wie gehabt durch seine Heimatstadt Babylon: Verzwickte Geschicklichkeitsaufgaben, ein vorlautes, dunkles Alter Ego und garstige Sandkreaturen machen es dem königlichen Spross nicht leicht. Dank vorbildlicher Steuerung balanciert Ihr leichtfüßig über Holzbalken, schwingt an Fahnenstangen, klettert Säulen empor und lauft an Wänden entlang. Schräge Klappen katapultieren Euch mehrere Meter durch die Luft und per Dolch findet Ihr auch an glatten Mauern halt. Rutscht Ihr ab, dreht Ihr mit dem Dolch der Zeit das Spielgeschehen zurück. Verwandelt sich der Prinz in ein Sandmonster, dürft Ihr zusätzlich mit einer Klingenkette über Abgründe schwingen. Zuweilen nerven diese Passagen durch Zeitdruck, denn der dunkle Prinz verliert kontinuierlich Lebensenergie. Die Kämpfe sind dagegen besser als im Vorgänger: Durch die Speed-Kill-Option könnt Ihr Sandmonster schnell und einfach erledigen, müsst dafür lediglich im richtigen Moment auf die Taste drücken. Abwechslung vom Kämpfen und Klettern bieten einige Bosskämpfe und die Streitwagenrennen.

Wie Ihr mit den anspruchsvollen Geschicklichkeitsaufgaben zurecht kommt, zeigt sich im Multiplayer-Modus: Hier treten zwei Spieler auf einem Hindernisparcours gegeneinander an. Zwar seht Ihr Euren Konkurrenten nicht, könnt ihn aber durch Auslösen von Fallen behindern. *jw*



Janina Wintermayr

Auch die Umsetzung des dritten "Prince of Persia" für die PSP ist Ubisoft gut gelungen - kein Kunststück, hat sich doch schon der Vorgänger als enorm PSP-tauglich erwiesen. Thematisch gefällt mir "Rival Swords" jedoch viel besser als das düstere "Warrior Within". Einziger Wermutstropfen: die mageren Handheld-Extras. Die drei zusätzlichen Streitwagenrennen sind belanglos und dem Multiplayer-Modus fehlt es an Umfang.

PRINCE OF PERSIA

- Action-Adventure mit Fokus auf Geschicklichkeits-Passagen
- dunkler Prinz mit 'Daggertail'-Waffe
- auf Reaktion basierende Speed-Kills
- 2 Spieler messen sich via WiFi auf einem Hindernisparcours
- 3 PSP-exklusive Streitwagenrennen

SPIELSPASS

Wii	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

83 von 100

Ice Age 2: Jetzt taut's

Knapp ein Jahr nach PS2- und Gamcube-Zockern dürfen auch Wii-Besitzer mit dem Säbelzahnhörnchen Scat in der "Ice Age 2"-Versoftung auf Nuss-Suche gehen. Flink wuselt der tollpatschige Geselle durch Eis-, Wald- und Sumpflevel, springt über Eisschollen, schwingt an Lianen und kraxelt Felswände empor. Ihr steuert Scrat dabei via Kontroll-Stick und Aktionstasten, die Rüttel-Eigenschaften der Fernbedienung gebraucht Ihr nur beim Kämpfen, Buddeln und in einigen Minispielen. Inhaltlich und optisch ist die Wii-Version identisch mit den anderen Konsolenfassungen. Wer das herzige, aber viel zu kurze Hüpfabenteuer noch nicht hat, kann bedenkenlos zugreifen. *jw*



INFOS

System	PS2 / NGC / Wii / DS
Entwickler	Eurocom, England
Hersteller	Vivendi Games
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

SPIELSPASS

Wii	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

72 von 100

Bomberman Land Touch!

Der kleine Knallkopf ist zurück und hat einen waschechten Abenteuermodus im Gepäck. Eingebettet in eine etwas dämliche Story erkundet Ihr aus der isometrischen Ansicht einen Vergnügungspark, plaudert mit anderen Charakteren, löst kleinere Rätsel und besteht massig Minispiele. Letztere sind zwar nicht immer gelungen, insgesamt ist der Adventure-Part aber eine ordentliche Ergänzung. Über jeden Zweifel erhaben ist dagegen der explosive Mehrspieler-Modus: Hier sprengt Ihr Euch via Downloadspiel zu acht oder übers Netz zu viert in die Luft. *ak*



DS Zu acht auf einem Screen wird's chaotisch – zum Glück gibt's auch Stages über beide Bildschirme.

INFOS

System	DS
Entwickler	Hudson, Japan
Hersteller	Rising Star
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	8

MAN!AC MULTIPLAYER HIT

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	4 von 10

71 von 100

Shinobido: Geschichten des Ninja

Killer auf Abruf: In "Shinobido: Geschichten des Ninja" meuchelt, entführt, stehlt und beschützt Ihr in über 70 Missionen im Auftrag dreier japanischer Fürsten. Klingt nach viel Arbeit, ist es aber nicht. Die Level sind klein, die Einsätze dauern nur wenige Minuten und laufen fast immer nach dem gleichen Prinzip ab: Ihr schleicht Euch an Gegner heran und murkst sie mit einem nett animierten Todesstoß ab. Dabei spielt Euch die künstliche Dummheit der Feinde in die Hände. Das sorgt kurzzeitig für Laune, im Nahkampf versauen Euch jedoch der nervöse Kameramann und die ungenaue Kollisionsabfrage den Spaß. Abgesehen vom Mehrspieler-Modus dürft Ihr neue Level und Karten – auch von der PS2-Version – herunterladen. *jw*



INFOS

System	PSP
Entwickler	Acquire, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-4

SPIELSPASS

PSP	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

60 von 100

Medal of Honor: Vanguard

INFOS

System	PS2 / Wii
Entwickler	EA Los Angeles, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Termin	26. März
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Kurzweilige Weltkriegsballerei nach bewährtem "Medal of Honor"-Strickmuster mit Fallschirmsprüngen zur Auflockerung.



PS2 Was für eine Aussicht: Drei der vier Kampagnen startet Ihr mit einem Fallschirmsprung.

Ein Sprung ins Ungewisse: Eben sitzt unser Alter Ego Corporal Keegan noch gemütlich im Bauch des Transportflugzeugs, im nächsten Moment katapultiert er sich aus der Luke hinaus in die dunkle Nacht. Einige Schrecksekunden später öffnet sich der Fallschirm und wir sinken sanft, dann immer schneller zu Boden. Ein flüchtiger Blick nach unten zeigt: Die Schlacht am Strand ist bereits in vollem Gange. Instinktiv bremsen wir den Abstieg und lenken den Fallschirm zur Seite, weg von den tödlichen Salven der deutschen Flakgeschütze. Trotzdem setzt Keegan hart auf, verliert wertvolle Sekunden und Lebensenergie, bevor er sich aufrappelt, das Gewehr zückt und wir zu den Kameraden eilen.

Der Boden der Tatsachen

Die ersten Momente in "Medal of Honor: Vanguard" sind gleichzeitig die besten: Statt dem Charakter beim Sprung aus dem Flugzeug über die Schulter zu blicken, steuert Ihr den Fallschirm eigenhändig zu Boden. Sicher, die Landezone ist begrenzt und Einfluss auf den weiteren Spielverlauf nehmt Ihr mit dem kurzen Flugmanöver nicht. Eine willkommene Abwechslung im historischen Baller-Einerlei stellt der Fallschirmsprung dennoch dar. Unten angekommen geht es dann in gewohnter Shooter-Manier weiter: Auf linearem Weg kämpft Ihr Euch durch zerstörte Städte, hastet durch Schützengräben und erobert Brücken sowie Gebäude. Hin und wieder klebt Ihr einen Sprengsatz an ein deutsches Geschütz, beharkt Panzer mit der Bazooka oder klemmt Euch hinter ein stationäres Geschütz, viel mehr steckt in "Vanguard" aber nicht drin. Bevor es langweilig wird, ist der digitale Weltkriegsaufguss auch schon vorbei – und Ihr seid um ein paar Stunden Freizeit ärmer. Über den Splitscreen-Modus schindet "Medal of Honor" noch ein bisschen Dauermotivation, die meisten Zocker legen das Spiel jedoch schnell ad acta. Ein letztes Wort zur Grafik: Optisch sieht die PS2-Version ordentlich aus, es gefällt vor allem die Weitsicht bei den Fallschirmsprüngen. *jw*



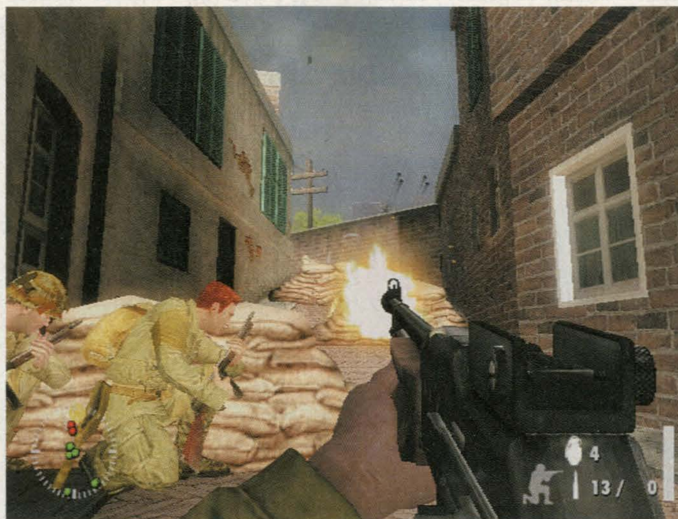
PS2 Optisch und spielerisch mäßig: die Mehrspieler-Schlachten.



PS2 Den Panzer knackt Ihr nur mit dem Raketenwerfer.



Janina Wintermayr
Langsam hängen mir die immer gleichen Weltkriegs-Shooter zum Hals raus. Da freut es mich doch, wenn ein Spiel mich nicht wie üblich mit einer bombastisch inszenierten Eröffnungssequenz zum Zuschauer degradiert, sondern mich von der ersten Sekunde an ins Geschehen einbezieht. Ob ich beim Fallschirmsprung auf dem Hausdach oder fünf Meter daneben lande, macht spielerisch zwar keinen Unterschied, begeistert dennoch kurzzeitig. Die Shooter-Passagen sind serientypisch wieder gut gelungen, bieten aber nichts Neues. Ansonsten stört an "Vanguard" der geringe Umfang. Ich warte lieber auf das Next-Gen-"Medal of Honor: Airborne", da sollen die Fallschirmsequenzen länger ausfallen.



PS2 Immer an Eurer Seite: KI-Kameraden. Hin und wieder schießen die Digikollegen sogar einen Feind ab, nicht selten stehen sie Euch aber im Weg.

MEDAL OF HONOR: VANGUARD

- 10 Missionen, verteilt auf vier Kampagnen
- beim Fallschirmsprung bestimmt Ihr den Landeplatz
- originalgetreue Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg

PlayStation 2	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 75 von 100

Virtua Tennis 3



INFOS

System	PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Sumo Digital, England
Hersteller	Sega
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4 (1-2 PSP)

FAZIT

Famoses Konsolentennis mit einwandfreier Spielbarkeit und stimmiger Optik – wirkliche Neuerungen sucht Ihr aber vergebens.





360 Aus der nahen Kameraperspektive erkennt Ihr die Modelle noch besser. Neue Minispiele wie die Fruchtjagd motivieren zusätzlich (PSP, kleines Bild).

Matthias Schmid

Mit zahlreichen Detailverbesserungen haben die Japaner ihre Erfolgsserie für diese Konsolengeneration fit gemacht. Egal, ob auf PS3, Xbox 360 oder auch PSP (sieht ebenfalls klasse aus) - dank griffiger Steuerung, einem packenden Spielablauf und toll modellierten Originalsportlern ist die Ballhatz ein Muss für jeden Sportspielfan. Es sei denn, Ihr habt so etwas wie Innovation erwartet. Da muss ich Euch enttäuschen: "Virtua Tennis 3" ist spitze, spaßig und motivierend - innovativ ist es aber sicher nicht.

Ein feines Paket, das Sega den Tennisfans unter den Videospielern schnürt: mit zahlreichen Original-Stars wie Federer oder Haas, einem umfangreichen Karriere-Modus inklusive pfiffiger Trainingsspiele und einer tadellosen Steuerung, die Euch alle Kniffe des echten Sports erlaubt. Wie? Ihr mögt kein Tennis? Macht nichts – versucht es einfach mal. Ihr werdet sehen, dass Ihr ganz schnell reinkommt. Im Handumdrehen gelingen Euch wuchtige Grundlinienschläge und feine Netzangriffe – dank simpler Steuerung geht das kinderleicht von der Hand. Schließlich ist das die große Stärke der Tennis-Reihe: Leicht für Einsteiger und dennoch voller Tiefgang, damit auch Profis lange Spaß haben. Auf Xbox 360 sogar noch länger, denn schließlich ist hier ein vorbildlicher Online-Modus inklusive Koop-Spiel und Zuschauerfunktion mit drin. Und für unterwegs gibt's schließlich die nahezu identische PSP-Fassung, die sich auch mit der Analogscheibe klasse steuert. *ms*

VIRTUA TENNIS 3

- » sieben Minispiele im Menü anwählbar
- » 20 Original-Sportler (darunter sieben Mädels)
- » auf Xbox 360 auch Online-Matches
- » Karriere-Modus nur mit selbst erstelltem Charakter spielbar

SYSTEM-VERGLEICH

Wer "Virtua Tennis 3" online spielen will, holt es sich für die Xbox 360 – klare Sache. Ansonsten sind beide Versionen (bis auf die überflüssige Sixaxis-Steuerung) identisch. Die PSP-Fassung ist ebenso gelungen.

360 — SPIELSPASS 88 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

PSP — SPIELSPASS 88 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	6 von 10

Everybody's Tennis

INFOS

System	PS2
Entwickler	Clap Hanz, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Sportspiel
Termin	18. April
USK	ab 0 Jahren
Spieler	4

FAZIT

Unkompliziertes Kopffüßler-Tennis, das mit charmanter Präsentation punktet, in Sachen Spieltiefe und Umfang jedoch enttäuscht.



PS2 Der Rasenplatz ist noch einer der gewöhnlicheren Tenniscourts: Zuweilen tretet Ihr auch am Strand oder auf einem Güterbahnhof an.

Wieder versammeln sich die skrupellosen Sportler der "Everybody's"-Serie, um auf kleine, unschuldige Bälle einzuprügeln. Die Opfer sind dieses Mal allerdings nicht im Lager des Golfsports zu suchen; stattdessen knöpfen sich die Brutalos die großen, behaarten Brüder vor: arglose Tennisbälle.

Die Ballmisshandlung hat jedermann schnell begriffen: Lasst den Gegner durch Topspin-Einsatz laufen, überspielt ihn mit einem Lob oder verschafft Euch durch einen Slice wertvolle Zeit. Das Besondere: Eine Sprechblase über dem Kopf des Teniscracks verrät Euch, wie gut Euer Timing war. Beinhaltet sie eine Note, habt Ihr das gelbe Filzknäuel zum richtigen Moment verkloppt und verleiht ihm so richtig Schmackes. Ein Hase oder eine Schildkröte signalisieren Euch, dass Ihr die Prügel zu früh bzw. spät angesetzt habt.

Bis Ihr im Herausforderungsmodus auf CPU-Spieler trefft, die das Handwerk der Filzball-Folter ähnlich virtuos beherrschen wie Ihr, müsst Ihr Euch erst mit zahlreichen Dilettanten herumärgern. Sehr ärgerlich, dass der Schwierigkeitsgrad auch im freien Spiel nicht einstellbar ist. Somit ist "Everybody's Tennis" nur in der Lage, Euch die Grundlagen der Ballpeinigung zu vermitteln. Geübte Sadisten greifen lieber zur "Virtua Tennis"- oder "Top Spin"-Reihe. *ak*



André Kazmaier

"Everybody's Tennis" ist schnell erlernt, leider aber auch genauso schnell wieder vergessen. Dabei spielt sich die Filzball-Drescherei eigentlich tadellos, einem Vergleich mit der ebenfalls arcadelastigen "Virtua Tennis"-Serie hält sie aber nicht stand: So stört mich z.B., dass es nicht belohnt wird, wenn ich früh am Ball bin. Viel schwerer wiegt aber, dass man einen vernünftigen Karriere-Modus ebenso vergeblich sucht wie einen fordernden Schwierigkeitsgrad. Dafür verzückt mich das Anime-Tennis mit putzigen Charakteren, ausgefallenen Plätzen und spaßigem Zweispieler-Modus.

EVERYBODY'S TENNIS

- » Entwickler Clap Hanz ist bekannt durch die "Everybody's Golf"-Serie
- » 3 Spielmodi: Herausforderung, freies Spiel und Training
- » Einzel- und Doppelpartien
- » neue Charaktere, Courts und Kostüme können freigespielt werden

SPIELSPASS 67 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	5 von 10

Heatseeker

INFOS

System	PS2 / Wii / PSP
Entwickler	IR Gurus, Australien
Hersteller	Codemasters
Genre	Action
Termin	30. März
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Kurzweilige Flugaction, die mit unkomplizierter Steuerung und cineastischer Impact Cam punktet.



PS2 Wilde Flugmanöver sind auf 'Arcade' kein Problem. Bei 'Profi' reagiert das Flugzeug sensibler.

"Die Spielgeschwindigkeit von 'Heatseeker' wird Spieler in einen einzigen Rausch versetzen." Rezeptfrei auf Wolke sieben, das versprechen Codemasters und die "Heroes of the Pacific"-Macher. Ob's mit dem sinnlichen Höhenflug tatsächlich klappt? Lest selbst.

Feuer frei!

Nach wenigen Spielminuten steht bereits fest: "Heatseeker" verschwendet keine Zeit. Schon im Tutorial sitzt Ihr im Cockpit eines potenten Kampfjets und braust in Richtung eines karibischen Eilands. Habt Ihr zuvor die Steuerungsvariante 'Arcade' gewählt, ist die weitere Handhabung kein Problem: Mit den Analogknüppeln der PS2 bestimmt Ihr die Richtung und zündet den Nachbrenner, auf dem Wii lasst Ihr die Maschine durch Neigen der Fernbedienung steigen, sinken und zur Seite rollen. Jeglichen Simulationsanspruch wirft Codemasters gleich in den ersten Minuten über Bord, stattdessen zeigt sich "Heatseeker" von seiner actionreichen Seite: In wilden Flugmanövern jagt Ihr feindlichen Kampfjets hinterher, versenkt Schiffe sowie U-Boote und bombardiert Flak-Geschütze auf kleinen Inseln. Besonders spektakuläre Abschüsse fängt die 'Impact Cam' ein und zeigt im Detail das zerberstende Feindflugzeug. Wer's noch voyeuristischer mag, hält die Feuertaste gedrückt und folgt der abgeschossenen Rakete bis zum Ziel. Apropos Ziel: Die Kamera zeigt Euch den Gegner entweder aus einer Ego- oder zwei Third-Person-Perspektiven. Zusätzlich könnt Ihr die aus "Heroes of the Pacific" und "Blazing Angels" bekannte Zielsicht nutzen, um den anvisierten Feind im Auge zu behalten. Ein genauerer Blick lohnt sich jedoch selten, vor allem die verwaschenen Bodentexturen der Inseln und die kantigen Schiffsmodelle sind nicht allzu hübsch geraten. Der Fokus liegt eindeutig auf den flotten Luftkämpfen und schicken Explosionen. Entsprechend gut gerüstet startet Ihr in die Missionen: Ausgehend vom erwarteten Widerstand rüstet Ihr das Fluggefährt Eurer Wahl mit Luft-Luft-Raketen, Mehrzweckgeschossen oder Bodenprojektilen aus. Sogar eine Atombombe befindet sich im Repertoire. Reicht das nicht aus, ruft Ihr Euren Flügelmann zur Unterstützung. Via Steuerkreuz weist Ihr den Rottenflieger an, Verbündete zu beschützen, Euch zu folgen oder ein anvisiertes Ziel anzugreifen.

Und was ist jetzt mit dem Rausch? Auch nach einigen Stunden über den virtuellen Wolken bin ich immer noch nüchtern – aber entzückt von den unkomplizierten und spaßigen Luftschlachten. *jw*



PS2 Gleich fliegt er auseinander: Dank der Impact Cam seht Ihr die brennenden Feindflugzeuge aus der Nähe.



Wii Erst scannen, dann ballern: Einige Ziele müsst Ihr identifizieren. Dazu zoomt Ihr mit der Kamera näher heran.



Janina Wintermayr

Endlich ein Multikonsolenspiel, das sich auf Wii ebenso gut steuert wie auf den anderen Konsolen. Mit der Fernbedienung macht "Heatseeker" sogar einen Tick mehr Spaß. Abgesehen davon gefällt das Flugspektakel auf beiden Konsolen durch unkomplizierte Action. Dass die Luftkämpfe hauptsächlich über Wasser stattfinden, stört mich nicht – besser ein stimmiges Inselszenario als haufenweise verwaschene Bodentexturen. Außerdem bekomme ich dank der Impact Cam die schönsten Explosionen im Detail gezeigt.



Wii Action über den Wolken: Gut ein Dutzend Luft- und Bodenziele füllen gleichzeitig den Bildschirm.

HEATSEEKER

- » actionreiche Fliegerei mit Arcade- und Profisteuerung
- » 16 Kampfjets mit mehreren Varianten
- » 18 Missionen, meist über Wasser
- » Waffenpakete sowohl für Boden- und Luftziele

SYSTEM-VERGLEICH

Abgesehen von der Controller-Steuerung unterscheiden sich Wii- und PS2-Version hauptsächlich optisch. Das PS2-"Heatseeker" sieht schärfer aus und bietet nicht ganz so verwaschene Bodentexturen.

PS2 – SPIELSPASS 75 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 6
Sound	7 von 10

Wii – SPIELSPASS 75 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

M.A.C.H. Modified Air Combat Heroes

INFOS

System	PSP
Entwickler	Kuju Entertainment, England
Hersteller	Vivendi
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Die grafisch nette, aber einfallslose Flugraserei im "WipeOut"-Stil bietet nur kurzen Spielspaß für's Geld.



PSP Das einfache Flugmodell lässt Tiefgang vermissen. Die Extrawaffen bringen aber Schwung in den Pilotenalltag.

"WipeOut" mit Jets: In dieser Kürze könnte man "M.A.C.H." beschreiben. Denn ähnlich wie beim offensichtlichen Vorbild startet Ihr auf exotischen Rennkursen gegen sieben Gegner. Ebenso dürfen Extras in Form von Lenkraketen, Bomben und



PSP Gelungen: Lichteffekte wie Lensflares und Wasserspiegelungen.

mehr nicht fehlen. So rast Ihr durch enge Tunnels, felsige Schluchten und im Tiefflug über spiegelnde Wasseroberflächen. Das halbwegs gute Geschwindigkeitsgefühl wird zumindest von einem zuschaltbaren Nachbrenner mit eigener Energieleiste aufgepeppt. Leider kommt angesichts der mangelnden Streckenauswahl von fünf Pisten schnell Langeweile auf. Für Abwechslung im tristen Rennalltag sorgen deshalb leidlich gelungene Dogfights in groß angelegten Arealen.

Zumindest dürft Ihr am eigenen Jet schrauben: So können Flügel, Motor oder Ruder in drei Stufen ausgebaut werden. Daneben beklebt Ihr Leitwerk, Bug oder Rumpf Eures Fliegers mit Flaggen, Formen oder Tieren. Optisch gefällt die teils sehr stimmige Umgebung mit schönen Lichtspielereien. Besonders eifrige Piloten stellen sich den Herausforderungen, die fünf Aufgabenstellungen wie das Einsammeln von Münzen, Zeitfahren oder Capture-the-Flag bieten. *ts*



Thomas Stuchlik

Bereits beim ersten Spielen hat man das Gefühl, alles schonmal gesehen zu haben. Doch dass "WipeOut" Pate stand, muss ja nicht schlecht sein: Eine hübsche und flüssige Optik sowie fordernde Rennen bringen Kurzweil. Doch allzu schnell wiederholen sich die Rennen. Auch Dogfights und Herausforderungen bringen kaum Abwechslung. Daneben erweist sich das Upgrade-Feature als nett, aber unspektakulär. Rennfreunde mit Hang zur Action sollten deshalb besser zu "WipeOut Pure" greifen - falls nicht schon geschehen.

M.A.C.H.

- » 5 Schwierigkeitsgrade, die nacheinander durchlaufen werden
- » 11 verschiedene Jets mit aufrüstbaren Komponenten
- » 7 Gegner im Rennen
- » 5 Locations mit jeweils einem Rennkurs und einer Arena

SYSTEM	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	4 von 10

SPIELSPASS 67 von 100

Spectrobes

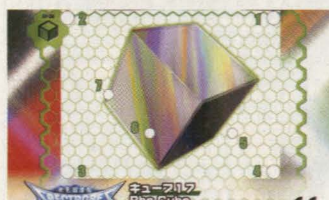
INFOS

System	NDS
Entwickler	Jupiter, Japan
Hersteller	Buena Vista Games
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	7. März
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Originelle Alienjagd in 3D, die umfangreichen Gebrauch von den DS-Funktionen macht: Leider ist das Abenteuer zu kurz und simpel.





DS Mit kostenlosen Touch-Karten lassen sich Geheimnisse freischalten.



DS Kraul-Attacke: Die Aliens stellen sich Euch mit Wirbeln in den Weg.

Ein Sonnensystem in Panik: Die fiesen Kraul-Aliens fallen in die Kolonien ein und nur die Nachwuchsoffiziere Rallen und Jeena können sie aufhalten! Das gelingt mit Hilfe der "Spectrobes" - prähistorische Wesen, die sich wie "Pokémon" fangen, trainieren und in den Kampf führen lassen. Um die zahlreichen Monstertypen zu entdecken, reist das Heldenduo mit dem Raumgleiter von Planet zu Planet und erforscht deren Oberflächen. Es gilt nicht nur verzwickte 3D-Labyrinthe zu erkunden, sondern auch massig Echtzeitkämpfe gegen die Krauls zu bestreiten: Dabei stehen sich Aliens und Held samt Spectrobes in einer Arena gegenüber - angegriffen wird mit Waffen, Talentattacken und Combomanövern. Die meiste Zeit seid Ihr



DS Bei den Kämpfen wird in eine 3D-Arena gewechselt: Greift mit Rallens Waffen und Spectrobes an.

allerdings mit Buddeln beschäftigt, denn sowohl die Spectrobes als auch stärkende Mineralien und Datenwürfel muss man schürfen. Dabei kommt der Touchscreen und das Mikro ausgiebig zum Einsatz: Harkt den Boden, pustet den Staub von den Fossilien und erweckt die "Spectrobes" mit fester Stimme. *oe*



Oliver Ehrle

Mit Konterkämpfen, massig Begleitern und vielschichtigen 3D-Arealen wirkt "Spectrobes" auf den ersten Blick recht komplex. Doch bald erweist sich die Alienjagd als simpel: In den Kämpfen könnt Ihr leicht ausweichen und auf der Planetenoberfläche ist ein Verlaufen kaum möglich. Deshalb kommen routinierte Rollenspieler schnell ins Gähnen, während Einsteiger ein kurzweiliges Abenteuer erleben. Download-Content und Extrakarten sind spaßige Features, die das insgesamt eher kurze Abenteuer etwas in die Länge ziehen.

SPECTROBES

- » besucht diverse Planeten
- » massig Monster zum Sammeln und Trainieren
- » umfangreicher Touch- und Mikroeinsatz
- » recht simpel und kurz geraten
- » mit schlichtem Sammelkarten-Gimmick

SYSTEM	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 71 von 100

The Red Star

INFOS

System	PS2
Entwickler	Acclaim Austin, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Action
Termin	6. April
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT
Trotz mäßig spannender Hack'n'Slay-Einlagen ein netter Action-Cocktail mit gelungenen Bosskämpfen – technisch unspektakulär.



PS2 **Ausweichkünstler gesucht: Shoot'em-Profis sind bei den Projektil- und Lasersalven der Boss-Roboter klar im Vorteil.**

"The Red Star" ist zuallererst ein Comic aus der Feder von Christian Gossett. Angesiedelt in einem fiktiven Szenario – jedoch klar inspiriert von der Sowjetunion und den Geschehnissen des Zweiten Weltkriegs – wird der Krieg der roten Flotte gegen die Republik Al'Istaan nacherzählt. Der Comic endet mit dem Verweis auf das Spiel – geplante Veröffentlichung im Herbst 2004 durch Acclaim.



PS2 **Aus nächster Nähe tödlich: der hübsch animierte Flammenwerfer.**

Nun, Acclaim ist Geschichte und das Jahr 2004 längst vorbei. Über Take 2 hat es zumindest die PS2-Version doch noch geschafft. Zum Glück! Denn "The Red Star" ist zwar weder technisch noch spielerisch ein Knüller, doch Action-Fans können der kurzweiligen Mischung aus Hack'n'Slay und Shoot'em-Up sicher etwas abgewinnen. Ähnlich wie in Konamis "Neo Contra" weicht Ihr den Schusssalven mechanischer Bossgegner aus und fixiert auf Wunsch Eure Ballerrichtung – perfekt, um nach hinten zu schießen, während Ihr nach vorne lauft. Zusätzlich darf noch mit der Nahkampfwaffe zugeschlagen und mit dem Energieschild geblockt werden. Leider kommt die interessante Geschichte im Spiel zu kurz, auch der düster-morbide Stil der Vorlage musste einem futuristischeren Äußeren weichen. *ms*



Matthias Schmid
Nach anfänglicher Skepsis ob der lieblos präsentierten Story und des frustigen Anfangslevels bin ich als alter Kommunist mit dem roten Stern doch schnell warm geworden: Vor allem die Bossfights machen dank forderndem, aber fairem Projektilhagel und tadelloser Lock-on-Funktion viel Laune. Zudem sorgen Zusatzwaffen und Spezialattacken für Kurzweil. Wer mit Iso-Ballereien wie "Expendable" oder "Neo Contra" Spaß hatte, sollte sich auch "The Red Star" anschauen – zumal es für attraktive 20 Euro über die Ladentheke wandert.

THE RED STAR
- basiert auf einer Comic-Vorlage
- nach den Missionen können Waffen verbessert und hinzugekauft werden
- keine Speichermöglichkeit innerhalb einer Mission
- drei verschiedene Charaktere

SYSTEM	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 65 von 100

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2

INFOS

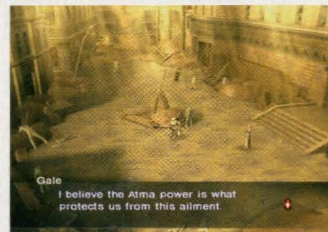
System	PS2
Entwickler	Ghostlight, Japan
Hersteller	Atlus
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Ein bisschen Lack ist ab: Das nach wie vor spaßige Fernost-Rollenspiel hält gegenüber dem Vorgänger kaum Neuerungen bereit.



PS2 **Serphs dämonisches alter Ego ist zunächst auf Frostattacken und Abwehrzauber gegen das eisige Element spezialisiert.**

Wenig Neues im Dämonenland: Leithammel Serph und sein verwandlungsfreudiger Mini-Clan aus Möchtegern-Teufeln hat endlich das verheißene Land 'Nirvana' erreicht. Letzteres ist jedoch längst nicht so gelobt wie in Teil 1 versprochen: Stattdessen kämpft sich Eure (dann bis zu dreiköpfige) Truppe auch hier durch dämmrige, postapokalyptische Gassen und legt sich alle paar Schritte mit dem an, was der Zufallsbegegnungs-Gott so auf Euch los lässt: darunter gesichtslose Handlanger im kleidsamen Einheits-Overall, die sich wie Eure Charaktere in zähnefletschende Monstrositäten verwandeln. Mal treten die Ausgeburten der digitalen Hölle als schwebende Mutantenpferde, mal als niedliche (aber gemeine) Feen in Erscheinung – dann wiederum nehmen sie die Form eines scherenbewehrten Schalentiers an. Die im Kampf gegen die Ungetüme erbeuteten Punkte und Energien investiert Ihr in individuelle Attributs- sowie Talent-Steigerungen. *rb*



PS2 **Die Sonne der Oberwelt lässt Menschen zu Statuen erstarren.**



Robert Bannert
Fans des Erstlings frohlocken: Die spannende Geschichte um Aufstieg und Fall der Menschheit wird gelungen weitererzählt. Obendrein belohnt Atlus fürs Durchzocken des Vorgängers, indem man Euch mit dem Endspielstand exklusive Extras freischalten lässt. Einziger Wermutstropfen: Beim zweiten Mal wirkt die an sich pfiffige Kombi aus motivierender Metzelei, Charakter-Doping und Dämonen-Mär nur noch halb so frisch. Mehr als ein Haufen neuer Szenarien, Gegner und Story-Brocken hätte es dann schon sein dürfen.

SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2
- ebenso effekt- wie wirkungsvolle Kombi- und Team-Attacken
- angenehm flüssige Rundengefechte
- packende, postapokalyptische SciFi-Erzählung

SYSTEM	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 6
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 79 von 100

Der Pate: Die Don Edition

INFOS

System	PS3 / 360 / PS2 / Xbox / PSP
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Sinnvolle Neuerungen werten den verspäteten PS3-Paten auf. Der optische Next-Gen-Faktor lässt aber zu wünschen übrig.

PS3 Kommt Ihr mit schmeichelhaften Worten nicht weiter, greift Ihr über ein praktisches Ringmenü auf bleihaltige Problemlöser zurück.

Für die PSP musste der Don abspecken, bei der PS3 darf er zulegen: In "Der Pate: Die Don Edition" schlüpft Ihr in die Rolle eines selbst erstellten Gangsters und dürft ein zur Xbox 360 erweitertes New York unsicher machen. Abgesehen von zusätzlichen Gebieten auf dem Werft- und Gleisgelände bietet die PS3-Version neue Missionen, mehr Teamunterstützung und feindliche Familien sowie den Einsatz des Sixaxis-Pads. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Als aufstrebender Mafia-Sprössling arbeitet Ihr Euch langsam die Verbrecherleiter nach oben – durch Einschüchterung, Erpressung und rohe Gewalt. Shopbesitzer nötigt Ihr zu Schutzgeldzahlungen, um Euch mit der Kohle Waffen und Kleidung zu kaufen. Oder Ihr bestecht einen Polizisten, der bei der nächsten Straftat, beispielsweise wenn Ihr einen Konkurrenten verprügelt, wegsieht. Bei der Backpfeifenparade nutzt EA die Bewegungssensoren des Sixaxis: Reißt Ihr das Pad zur Seite oder nach vorne, schleudert Ihr einen Gangster gegen Objekte. Je nachdem, ob Ihr die Charakterfähigkeiten 'Problemlöser' oder 'Vollstrecker' aufrüstet, habt Ihr mit verbalen bzw. brutalen Mitteln mehr Erfolg. Wer der bessere PS3-Mafioso ist, vergleicht Ihr via Online-Rangliste. *jw*

PS3 Mit Sixaxis-Bewegungen schubst Ihr Gegner gegen die Wand.

Janina Wintermayr

Die versprochenen grafischen Verschönerungen zur Xbox 360 kann ich nicht sehen, das digitale New York wirkt auch auf der PS3 trist. Dafür machen sich die spielerischen Zusätze bemerkbar und werten "Die Don Edition" deutlich auf. Über den Sinn der Sixaxis-Steuerung kann man sich wie immer streiten, zumindest funktioniert das bewegungsbasierte Prügeln die meiste Zeit gut. Atmosphärisch lässt sich die Gangstersimulation nichts zu Schulden kommen und die sehr actionlastige Ausrichtung wird jedem "GTA"-Fan sicher gefallen.

DER PATE: DIE DON EDITION

- Gangstersimulation auf Basis der "Pate"-Filme
- Charakter via klassischer Rollenspielmechaniken aufrüstbar
- PS3-Version um neue Gebiete, Missionen und Steuerungsvarianten erweitert
- offene Welt, aber lineare Story

SYSTEM	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 78 von 100

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Wertung	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Avatar: Herr der Elemente	68	1	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	–	–	–	mittel	40 Euro
Burnout Dominator	85	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	Lenkrad	mittel	60 Euro
Everybody's Tennis	67	1-4	–	einstellbar	einstellbar	ProLogic II	–	–	–	einfach	60 Euro
God of War II	91	1	–	einstellbar	einstellbar	Surround	X	–	–	einstellbar	60 Euro
Grand Theft Auto: Vice City Stories	85	1	–	Englisch	einstellbar	Stereo	X	–	–	schwer	30 Euro
Heatseeker	75	1	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	–	einstellbar	45 Euro
Lumines Plus	80	1-2	–	Englisch	einstellbar	Stereo	–	X	–	mittel	30 Euro
Medal of Honor: Vanguard	75	1-4	–	einstellbar	einstellbar	ProLogic II	–	–	–	mittel	60 Euro
Red Star, The	65	1-2	–	Englisch	Englisch	Surround	X	–	–	mittel	20 Euro
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	79	1	–	Englisch	Englisch	Stereo	–	X	–	mittel	45 Euro

PlayStation 3											
Titel	Wertung	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Blazing Angels: Squadrons of WWII	70	1-2	2-16	Englisch	Deutsch	X	X	–	–	schwer	70 Euro
Call of Duty 3	85	1	2-24	Deutsch	Deutsch	X	X	–	–	schwer	70 Euro
NBA Street Homecourt	80	1-4	2	Englisch	Englisch	X	–	–	–	einstellbar	65 Euro
Pate, Der: Don Edition	78	1	–	Deutsch	Deutsch	X	X	–	–	mittel	65 Euro
Sonic the Hedgehog	52	1-2	–	Englisch	einstellbar	–	–	–	–	mittel	70 Euro
Tony Hawk's Project 8	85	1-2	–	Englisch	einstellbar	–	X	–	–	schwer	70 Euro

Xbox 360										
Titel	Wertung	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Blitz: The League	72	1-2	2	Englisch	Englisch	X	–	–	mittel	40 Euro
Bullet Witch	66	1	–	Englisch	einstellbar	–	X	–	einfach	55 Euro
Guitar Hero II	91	2	2	Englisch	einstellbar	X	X	Gitarren-Controller	einstellbar	85 Euro
NBA Street Homecourt	80	1-4	2	Englisch	Englisch	X	X	–	einstellbar	65 Euro
Virtua Tennis 3	88	1-4	2-4	Englisch	einstellbar	X	–	–	einstellbar	70 Euro

Wii												
Titel	Wertung	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Avatar: Herr der Elemente	68	1	–	Deutsch	Deutsch	Stereo	X	–	X	–	mittel	60 Euro
Blazing Angels: Squadrons of WWII	58	1-2	–	Englisch	Deutsch	ProLogic II	–	–	X	–	schwer	55 Euro
Heatseeker	75	1	–	Deutsch	Deutsch	Stereo	X	–	–	–	einstellbar	45 Euro
Ice Age 2: Jetzt taut's	72	1	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	X	–	einfach	60 Euro
Sonic und die Geheimen Ringe	60	1-4	–	Englisch	einstellbar	ProLogic II	X	X	X	–	schwer	55 Euro
SSX Blur	71	1-2	–	Englisch	einstellbar	Surround	X	–	X	–	schwer	60 Euro

PSP								
Titel	Wertung	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Burnout Dominator	85	1-6	–	–	einstellbar	einstellbar	mittel	45 Euro
Gunpey	73	1-2	–	–	–	einstellbar	schwer	35 Euro
M.A.C.H. Modfied Air Combat Heroes	67	1-8	–	–	–	einstellbar	einfach	40 Euro
Metal Gear Solid: Portable Ops	86	1-6	2-6	X	einstellbar	einstellbar	einstellbar	40 Euro
Prince of Persia Rival Swords	83	1-2	–	–	einstellbar	einstellbar	mittel	50 Euro
Shinobido: Geschichten des Ninja	60	1-4	–	–	Deutsch	Deutsch	einfach	52 Euro
Virtua Tennis 3	88	1-2	–	–	Englisch	einstellbar	einstellbar	45 Euro

DS								
Titel	Wertung	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Asphalt Urban GT 2	70	1-4	–					
Bomberman Land Touch!	71	1-8	1-4	X	–	Deutsch	mittel	35 Euro
Diddy Kong Racing DS	72	1-8	1-8	X	–	Deutsch	mittel	35 Euro
Gunpey	70	1-2	–	–	–	einstellbar	mittel	35 Euro
Hotel Dusk: Room 215	70	1	–	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Mind Quiz: Your Brain Coach	54	1	–	–	Deutsch	Deutsch	mittel	30 Euro
Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All	77	1	–	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Pokémon Ranger	78	1	–	–	–	einstellbar	mittel	40 Euro
Spectrobes	71	1-16	–	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Theme Park	67	1	–	–	–	Deutsch	einstellbar	40 Euro

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

Tearing

Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.
Normalerweise liegt das nächste fertig berechnete Bild im Grafikspeicher (Frame Buffer) und ersetzt dann auf dem Bildschirm den vorhergehenden Frame. Bei schnellen Wechseln des Bildinhalts (z.B. besagte Kameraschwenks) schafft der Prozessor aber nicht die komplette Darstellung auf dem TV. Deshalb wird einfach nur ein Teil des aktuellen Bildes gezeigt und der nächste fertig berechnete Frame aus dem Grafikspeicher direkt auf den Schirm gebracht. (Bild rechts: "God of War II")



50 Hz / 60 Hz



Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz beim Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern.

Aliasing



Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppenstufenbildung), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch Widescreen genannt), das bei HDTV der Standard ist. Ausnahme bilden hier nur einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube) – viele besitzen hier noch das klassische 4:3-Format.

Clipping

Beim Clipping werden nicht-sichtbare Objekte der Spiellandschaft einfach abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen.



Bei unsauberer Programmierung tauchen diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg.

Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig davon ist die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht. (Bild oben: "DRIV3R")

Draw-In

Dieser Begriff bezeichnet die abgeschwächte Version des Pop-Ups: Objekte ploppen dabei nicht unschön ins Bild, sondern blenden sanft ein.

Force Feedback



Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern (Bild oben: Driving Force Pro von Logitech). Der Sixaxis-Controller der PlayStation 3 verzichtet dagegen auf jegliches Force Feedback.

Framerate

Die Framerate (dt.: Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sek. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholfrequenz des Fernsehers.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

HUD

Die Abkürzung für 'Head Up Display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

KI

Die Abkürzung KI (künstliche Intelligenz) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren in der Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen oder der strikte Tagesablauf von Nichtspieler-Charakteren in einem ausladenden Rollenspiel.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch der Texturen nichts.

Pop-Ups

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man vom Pop-Up. Siehe auch Draw-In.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild. Siehe auch HDTV.

Ruckeln

Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht mehr, bricht die Framerate ein – das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen. Siehe auch Slowdowns.

Slowdowns

Die Ursache von Slowdowns ist die Gleiche wie beim Ruckeln: zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt ins Ruckeln zu kommen, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf zu verlangsamen.

Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb immer wieder nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe (Bild oben).

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (Mapping) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch dessen Oberflächeneigenschaften. So entstehen raue oder zerklüftete Strukturen ebenso wie menschliche Gesichtszüge (Bump Mapping, Normal Mapping) oder korrekte Lichtreflexionen (Light Mapping).

ONLINE

ONLINE-NACHTEST

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

360



360 Die detaillierte Vegetation einiger Karten verbirgt die Gegenspieler hervorragend. Eine herbeigerufene Drohne markiert aber die Kontrahenten.



360 Im Gegensatz zum Online-Modus dürft Ihr beim Splitscreen-Match nur aus der Ego-Perspektive spielen.

Wie im Vorgänger spielt sich auch der Multiplayer-Modus von "GRAW 2" anders als der Solo-Einsatz. Offline an einer Konsole haben vier Zocker die Wahl aus einer Coop-Kampagne mit sechs Kapiteln und teambasierten Spieltypen auf 18 Karten – allerdings nur aus der Ego-Sicht und ohne sichtbare Waffenmodelle. Die Schulterperspektive gibt's im Online- und LAN-Modus, anlehnen an Objekte könnt Ihr Euch jedoch nicht. Abgesehen von seltenen Aussetzern bei der Trefferabfrage gibt es an der Online-Variante wenig zu kritisieren: Die 18 Wald- und Stadtschauplätze machen optisch eine sehr gute Figur, können aber nicht ganz mit den Levels der Storykampagne mithalten. Dafür wählt Ihr aus einem Dutzend Spielmodi, bei denen entweder zwei Teams um die meisten Abschüsse bzw. Gebietseroberung kämpfen, sich Spieler zur kooperativen Missionsbewältigung verabreden oder jeder eigene Interessen verfolgt. Teilnehmen können am Online-Modus bis zu 16 Spieler. Ihr habt sogar die Möglichkeit, Clans zu gründen. Bei Clan und Ranglistenspiel gilt: Wegen der großen Karten braucht Ihr genügend Mitstreiter. Hierbei hilft die Suchfunktion, welche nach Modi, Spielerzahl, Gefechtstyp und Downloadinhalten sortiert. In der Suchmaske erkennt Ihr außerdem, ob ein Spiel gerade läuft. Probleme ein Match zu finden, hatten wir bei unserem Test nicht. Auch liefen die meisten Spiele erfreulich flüssig.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Hersteller Ubisoft

SYSTEM

Singleplayer 9 von 10
Multiplayer 9 von 10
Grafik 9 von 10
Sound 9 von 10

SPIELSPASS 90 von 100

FAZIT: Auch online ein Hit: Das bombastische Taktik-Spektakel glänzt mit umfangreichen Multiplayer-Inhalten und guter Spielbarkeit.

Die neuen Download-Spiele des letzten Monats

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Alien Hominid HD	The Behemoth	360	–	Skurriles und schweres 2D-Jump'n'Shoot mit witzigen Boni. (Test in MAN!AC 04/2007)	10 €	7 von 10
Bio-Hazard Battle	Sega	Wii	Mega Drive	"R-Type"-Verschnitt in insektoidem Gewand mit etwas uninspiriertem Spielablauf.	8 €	4 von 10
Chew Man Fu	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Süchtig machende und drollig aussehende Knobelei. Geheimtipp! (Test auf Seite 76)	6 €	8 von 10
Double Dungeons	NCS	Wii	TurboGrafx-16	Ultrahässliches, gnadenlos veraltetes 3D-Rollenspiel mit langweiligen Dungeons.	6 €	1 von 10
Galaga	Namco	Wii	NES	Das bessere "Space Invaders": Altmodischer, aber spaßiger Weltraumshooter.	5 €	5 von 10
Ice Climber	Nintendo	Wii	NES	Netter, unspektakulärer Eiszeit-Plattformer mit schwammiger Steuerung. (Test auf Seite 77)	5 €	4 von 10
Kid Icarus	Nintendo	Wii	NES	Knuffig präsentierte, aber sauschwere Engelshüpferei – nur für Profis! (Test auf Seite 77)	5 €	5 von 10
Legend of Zelda, The: Ocarina of Time	Nintendo	Wii	N64	Wenn Ihr nur ein Spiel herunterladet, dann dieses. Mehr Umfang, bessere Kämpfe und intelligentere Rätsel werdet Ihr nirgendwo anders finden. (Test auf Seite 76)	10 €	10 von 10
Splatterhouse	Namco	Wii	TurboGrafx-16	Spielerisch maue Klopperei mit überzogenen Splattereffekten. (Test auf Seite 77)	6 €	3 von 10
Streets of Rage	Sega	Wii	Mega Drive	Spaßiger "Final Fight"-Verschnitt mit vortrefflichem Zweispieler-Modus. (Test auf Seite 76)	8 €	7 von 10
Super Ghouls 'n Ghosts	Capcom	Wii	SNES	Spiel der 1000 Tode: Edel-Jump'n'Shoot mit Hardcore-Schwierigkeitsgrad. (Test auf Seite 76)	8 €	7 von 10
Sword of Vermillion	Sega	Wii	Mega Drive	Ambitioniertes, sehr schweres Action-RPG mit nervigen Zufallskämpfen.	8 €	4 von 10
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	Wii	NES	Stellenweise unfaire Dauerprügelei mit den pizzafressenden Mutanten-Schildkröten – hoffentlich kommt bald das bessere "Turtles in Time" (SNES).	5 €	3 von 10
Worms	Team 17	360	–	Launiger 'Artillerieduell'-Spaß – ideal für Multiplayer-Runden. (Test in MAN!AC 04/2007)	10 €	8 von 10

Stand vom 16.03.07

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Jetpac Refuelled

360



360 Das Next-Gen-Update versucht keine großen Experimente, lediglich Optik und ein paar Wafffenextras wurden modernisiert.

Für das erste 'kleine' Xbox-360-Projekt greift Rare ganz tief in den firmeneigenen Historienkiste: "Jetpac Refuelled" ist die Neuauflage des großen Erfolgs, den die Gebrüder Stamper im Spielebusiness in den 80ern feierten. Damals hieß Rare noch Ultimate und entwickelte mit Vorliebe für den in England populären C64-Rivalen ZX-Spectrum – dessen "Jetpac"-Version (inklusive der originalgetreu übernommenen Hardwaremacken) ist natürlich auch mit dabei. Die modernisierte Fassung übernimmt das klassische Spielprinzip weitgehend unverändert: In zahllosen Levels fliegt Ihr mit einem Astronauten per Raketenrucksack durch die Gegend, sammelt Raumschiffteile sowie Treibstoff auf und weicht herumwuselnden Aliens aus oder schickt sie kurzerhand per Lasersalve ins Jenseits. Neu sind nur die überarbeitete Grafik, bei der die Kamera auch mal rauszoomt sowie unterschiedliche Waffensysteme. Trotzdem bleibt alles simpel und letztlich ohne große Abwechslung – Retrofans stört's aber nicht weiter.



360 Nostalgie: 1983 erschien das Ur-"Jetpac" auf dem ZX Specturm.

JETPAC REFUELLED

Hersteller Microsoft
Preis ca. 5 Euro

SPIELSPASS 6 von 10

FAZIT: Einfach gehaltener Geschicklichkeits- und Sammelklassiker – auf Dauer etwas eintönig.

Every Extend Extra Extreme

360 » Q Entertainment » 2007

Nach "Lumines Live!" wagt ein weiterer Titel aus der Kreativschmiede von Tetsuya 'Rez' Mizuguchi den Sprung vom Handheld in die Xbox Live Arcade: Die ungewöhnliche Spreng-orgie "Every Extend Extra" bekommt dafür das zusätzliche Anhängsel "Extreme" (und damit das Kürzel "E4") verpasst. Spielerisch bleibt alles wie beim PSP-Vorbild: Ihr lenkt eine Sonde durch audiovisuell ausgefallene Szenarien und jagt sie in die Luft, um Kettenreaktionen auszulösen. Das Next-Gen-Update soll optisch mehr hermachen und verspricht neue Modi: So dürft Ihr z.B. eigene Musik einbinden, die das Geschehen auch beeinflussen wird.



360 Knallbunt, psychedelisch und herausfordernd: "E4" soll zum Spektakel werden.

Wing Commander Arena

360 » Electronic Arts » 2007

Ein echter Klassiker kehrt zurück: In den 90er-Jahren gewann die "Wing Commander"-Serie mit einer Mischung aus actionreichen Weltraumgefechten und pompöser Story-Präsentation viele Fans. Die neueste Fortsetzung verzichtet allerdings auf das cineastische Flair, stattdessen stehen Online-Gefechte ohne großen Schnickschnack im Vordergrund. Ob dieses Vorgehen eine gute Idee ist, muss sich zeigen: Denn für eine 08/15-Ballerei im All wäre der traditionsreiche Name auf jeden Fall verschenkt.





360 Mark Hamill bleibt draußen: Online gibt's keine Storyschnipsel.

KURZMELDUNGEN

DOWNLOADS • Seit kurzem für vernetzte Xbox-360-Zocker erhältlich: Ein Auto-Pack mit sieben neuen Vehikeln (ca. 4 Euro) sowie der besonders realistische Hardcore-Modus (ca. 2 Euro) für "Test Drive Unlimited". "Lost Planet"-Helden bekriegen sich zudem auf zwei neuen Multiplayer-Karten (ca. 5 Euro).

NEO·GEO
MAX 330 MEGA
PRO-GEAR SPEC
SNK

GAMES • Nintendo fügt neue Retro-Plattformen zur Virtual Console hinzu. So wird es demnächst Neo-Geo-Spiele zum Download geben. Einziger, aber großer Haken an der Sache: Bislang ist das alles nur für Japan vorgesehen, aber wir hoffen auf eine weltweite Einführung.

BUSINESS • Für künftige Online-Funktionen in Wii-Spielen greift Nintendo auf die bewährte Gamespy-Technologie zurück. Allerdings müssen Zocker voraussichtlich für jedes Spiel eine eigene separate Freundesliste anlegen, wie es auch beim DS üblich (und lästig) ist – manchmal kann man den Jugendschutzgedanken auch übertreiben.

DOWNLOADS • Termin und Preis für die "Oblivion"-Expansion stehen fest: Ab 27. März könnt Ihr die "Shivering Isles" für ca. 30 Euro auf dem Xbox Live Marktplatz erwerben – einen genauen Bericht über die neuen Abenteuer folgt in der nächsten MAN!AC.

GAMES • Deutsche Xbox-360-Besitzer müssen mal wieder auf ein Live-Arcade-Spiel verzichten. Im Gegensatz zu den drei anderen bei uns gesperrten Titeln, die allesamt auf dem Index stehen, ist der Grund beim Automaten-Oldie „Teenage Mutant Ninja Turtles" (siehe Bild) ein anderer: Ubisoft hat schlichtweg vergessen, eine USK-Freigabe zu beantragen – und ohne die gibt's keine Online-Veröffentlichung. Der peinliche Lapsus soll schnellstmöglich behoben werden, ein neuer Termin war zum Redaktionsschluss aber noch nicht bekannt.



GAMES • Im Rahmen der Games Developers Conference wurde von Sony bestätigt, dass nach dem nächsten großen Betriebssystem-Update für die PS3 via Store erworbene PSone-Titel nicht mehr nur auf der PSP, sondern auch auf der Heimkonsole laufen werden – wann es genau soweit sein wird, steht noch nicht fest.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Wii (N64)



Wii Mundgeruch-Alarm: Dieser gigantische Obermotz reißt sein Maul ganz schön weit auf. Stopft es ihm mit ein paar gezielt geworfenen Bomben!

Die Fakten sprechen für sich: "Ocarina of Time" landete aufgrund seiner enormen Anzahl an Vorbestellungen nicht nur im Guinness-Buch der Rekorde, das N64-Kultspiel ist mit ca. 7,6 Millionen verkauften Einheiten auch der erfolgreichste Ableger der Serie. Während andere Kultserien wie "Castlevania" beim Schritt in die dritte Dimension ins Stolpern gerieten, meisterten die Entwickler rund um Mastermind Miyamoto den Sprung bravourös. Serientypisch bereist Ihr eine riesige Welt, schließt Bekanntschaft mit ihren Einwohnern und zerbrecht Euch in Dungeons den Kopf an Rätseleinlagen. Nebenbei besteht Ihr mit Eurem Schwert zahlreiche Kämpfe, die dank der (damals neuartigen) Lock-on-Funktion leicht von der Hand gehen.



Wii Knochenbrecher Link: Die Klappergerüste sind schnell besiegt.

Eine wichtige Rolle spielt die titelgebende 'Okarina der Zeit', mit der Ihr die Sonne ans verdunkelte Firmament zaubert, Euch von Ort zu Ort teleportiert oder Euer treues Ross Epona herbeiruft. Mit dem Vierbeiner über die Ebene von Hyrule zu galoppieren, ist eines der vielen Highlights, die sich Euch unweigerlich ins Gedächtnis einbrennen. Nicht minder beeindruckend fallen die Kerker aus, die in puncto Leveldesign der Konkurrenz auch heute zumeist meilenweit voraus sind.



Wii Hyrule-Idylle: Noch ist die Welt auf dem Marktplatz in Ordnung.

Neben all der Lobhudelei wollen wir ein paar kleine Macken jedoch nicht verschweigen: Zum einen nervt, dass Ihr beim Laden eines Spielstandes immer an die gleiche Stelle zurückgesetzt werdet. Zum anderen hätte eine Funktion zum Beschleunigen der tranigen Dialoge nicht geschadet. Und das ständige Aufrufen des Menüs, um Ausrüstungsgegenstände anzulegen, zehrt zuweilen ganz schön an den Nerven (Stichwort: Wassertempel). Insgesamt betrachtet kratzen diese Punkte aber nicht im Geringsten an der MAN!AC-Höchstwertung. Plicht-Download für alle, die das Meisterwerk verpasst haben.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

SPIELSPASS 10 von 10

FAZIT: Zeitlos: Links 3D-Debüt stellt das absolute Highlight des Virtual-Console-Sortiments dar.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Super Ghouls 'n Ghosts

Wii (SNES)



Capcoms fordernder Jump'n'Shoot-Klassiker verlangt Euch alles ab: pixelgenaue Sprünge, blitzschnelle Reflexe und nicht zuletzt bedachtes Vorgehen. Ihr schlüpft in die Ritterrüstung von Sir Arthur und schickt faulige Zombies mit gezielten Lanzenwürfen zurück unter die Erde. Kassiert Ihr einen Treffer, verliert Euer Recke seine Panzerung und springt fortan nur mit Boxershorts bekleidet durch die Gegend. Frustresistente Zocker werden mit der charmanten Hüpferei viel Spaß haben – auch wenn die Sprungsteuerung etwas antiquiert wirkt.

SUPER GHOULS'N GHOSTS

Hersteller Capcom
Preis 8 Euro

SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Knackig schwere Hüpfkost für Profis – motiviert ungemein und sieht toll aus.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Streets of Rage

Wii (Mega Drive)



Wer Straßenprüglern wie "Final Fight" etwas abgewinnen kann, dem legen wir den Download von Segas Massenklopperei ans Herz. Machen die Raufereien schon im Solo-Modus Laune, geht's zu zweit dank Partner-Moves erst richtig heiß her.

Hoffentlich lässt sich der noch bessere zweite Teil bald im Download-Shop blicken – dann vielleicht mit ordentlicher PAL-Anpassung. Wie bei anderen Sega-Games müsst Ihr Euch auch bei "Streets of Rage" mit niedrigerer Geschwindigkeit und PAL-Balken herumärgern.

STREETS OF RAGE

Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Prügeln, bis der Arzt kommt: Spaßige Keilerei mit tollem Zweispieler-Modus.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Chew Man Fu

Wii (TurboGrafx-16)



Hier schiebt Ihr keine ruhige Kugel: Während Ihr nämlich versucht, riesige Murmeln auf den farblich passenden Markierungen zu platzieren, sitzt Euch ein Zeitlimit im Nacken. Und zu allem Überfluss werdet Ihr während der Plackerei von allerlei Feinden beharkt. Wie gut, dass Ihr diese mit einem beherzten Kullerball-Kick platt machen könnt. "Chew Man Fu" ist ein echter Geheimtipp und bietet neben putziger Optik vor allem ein unverbrauchtes Spielprinzip, das halb Geschicklichkeit, halb Knobelei ist.

CHEW MAN FU

Hersteller Hudson
Preis 6 Euro

SPIELSPASS 8 von 10

FAZIT: Unbekannt, ungewöhnlich und urkomisch – kurz: eine süchtig machende Kugelei.

LittleBigPlanet

PS3 » Sony » 4. Quartal



PS3 Die Reise durch die vorgeführte Eigenbau-Welt setzt auf Teamwork: Trennt sich die Gruppe, wird die Kameraeinstellung weiter.



PS3 Charmebolzen aus Stoff und Lumpen: Die knuffigen 'Sackboy'-Helden vom "LittleBigPlanet" könnten kaum sympathischer sein.

Sony präsentierte auf der Game Developers Conference in San Francisco nicht nur die ambitionierte virtuelle Community "Home" - die stellen wir Euch auf Seite 80 genauer vor. Daneben feierte ein zweites Projekt sein offizielles Debüt, das zwar ganz anders aufgebaut ist, aber ebenso viel Potenzial hat, ein großes Publikum für sich zu gewinnen.

"LittleBigPlanet" nennt sich das charmante Spiel vom Kleinentwickler Media Molecule (die Gründer schufen vorher den PC-Kult "Rag Doll Kung Fu") und ist am ehesten als groß angelegter Sandkasten für kreative Spieler zu beschreiben. Im Mittelpunkt stehen nämlich nicht zwingend vorgegebene Levels: Ihr könnt selbst nahezu alles in der Umgebung beeinflussen. Stellt neue Objekte rein, verändert vorhandene Dinge oder werft alles über den Haufen - Eure fertigen Kreationen lassen sich dann übers Internet tauschen. Vorgeführt wurde das ganze anhand eines rätsellastigen Jump'n'Run-Abschnittes: Das Entwicklerteam lief und hüpfte mit vier putzigen Stoffpuppen durch das Szenario, löste knifflige Stellen mit Teamwork und nahm sich nebenbei die Zeit, auch mal Schabernack zu treiben, indem z.B die vorgegebene Umgebung mit Aufklebern verschönert wurde.

Die Handhabung ist einfach angelegt: Laufen und Hüpfen halten sich an Genrestandards, auf Knopfdruck werden symbollastige Menüs in einer Art Denkblase über dem Charakter angezeigt. Daraus wählt Ihr gewünschte Aktionen und Objekte und platziert sie dann in der Spielewelt. Ganz so simpel wie von den Machern demonstriert wird's wohl nicht sein - aber allein die umwerfend sympathische Aufmachung des Ganzen ist so reizvoll, dass ein wenig Einarbeitungszeit nicht weiter stört. Auf spektakuläre Spezialeffekte und Gimmicks wird verzichtet, dafür wirkt alles ungemein 'echt' und organisch: Objekte aus Stoff und anderen natürlichen Materialien möchte man am liebsten anfassen und befühlen, so realistisch kommen sie auf dem Bildschirm rüber. Auch die kleinen 'Sackboy'-Stars schließt man sofort ins Herz. Noch dieses Jahr soll es die Download-Variante geben, auf Blu-ray erscheint "LittleBigPlanet" erst 2008.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Kid Icarus

Wii (NES)

Wie für "Super Ghouls'n Ghosts" gilt auch für "Kid Icarus": sieht knuffig aus, ist aber verflixt schwer. Allein das erste Level könnte für Hüpf-Anfänger zur unüberwindbaren Hürde werden - vor allem, weil Ihr immer wieder von vorne beginnen müsst.



KID ICARUS

Hersteller Nintendo
Preis 5 Euro

SPIELSPASS 5 von 10

FAZIT: Teuflisch schwere Engels-Hüpferei mit droliger Aufmachung aber fiesen Rücksetzpunkten.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Splatterhouse

Wii (TurboGrafx-16)

Wie sich die Wogen doch glätten: Gingen Jugendschützer beim Original-Release noch auf die Barrikaden, verlieh die USK jetzt eine 'Ab 12 Jahren'-Einstufung. Auch spielerisch verursacht die Schlachtplatte mit seinen simplen Prügeleinlagen heute keinen Aufruhr mehr.



SPLATTERHOUSE

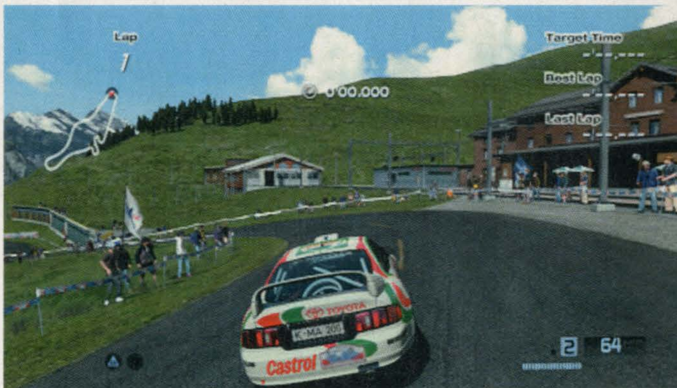
Hersteller Namco
Preis 6 Euro

SPIELSPASS 3 von 10

FAZIT: Spielerisch limitierte Monster-Klopperei, die durch überzogene Splatter-Effekte gefällt.

Gran Turismo HD Concept

PS3



PS3 Als Appetithappen gut gewählt: Zwar gibt's nur die eine Strecke in den schweizer Bergen - doch die ist dafür komplett neu.

DOWNLOADS • Nach langem Hin und Her kippte Sony bekanntlich die Pläne für ein häppchenweise herunterladbares "Gran Turismo" zugunsten eines 'echten' fünften Teils. Die Vorarbeit für das eingestellte Projekt wurde aber nicht einfach entsorgt, sondern fungiert als Grundlage für das kostenfreie "Gran Turismo HD Concept", das pünktlich zum PAL-Start der PS3 auch für europäische User zum Download bereit steht. Der Namenszusatz ist dabei Programm: Viel mehr als eine Konzeptstudie umfasst die rund 600 MB große Demo nämlich nicht. Ihr erhaltet den Kurs 'Eiger Nordwand' (der sein Debüt im "GT"-Universum feiert) sowie 20 Boliden, die Ihr zum Teil erst freischalten müsst. Dazu flitzt Ihr auf der Jagd nach dem Zeitrekord über die Piste oder sammelt Punkte durch Drifts. Ihr seid stets allein unterwegs, Gegner gibt's ebenso wenig wie ein Schadensmodell. Als Schnupper-Fassung macht "GT HD Concept" seine Sache gut und schürt Lust auf die richtige Fortsetzung - und weil's nichts kostet, sollte sich jeder Online-Nutzer den Download gönnen.

PlayStation Network Store

Als letzter Konsolen-Hersteller bietet auch Sony günstige Spiele zum Download via Internet an. Wir stellen Euch das Programm der ersten Wochen genauer vor.

Sony überlässt den Rivalen Microsoft und Nintendo das Online-Feld natürlich nicht kampflos, Die PS3-Alternative für herunterladbare Inhalte nennt sich "PlayStation Network Store" und bietet ein Sortiment, das dem Xbox Live Marktplatz ähnelt: Neben Demoversionen und Filmtrailern stehen Download-Spiele parat. Diese unterscheiden sich in zwei Varianten: Zum einen wird es auch in Europa PSone-Oldies geben, die (noch) ausschließlich auf der PSP funktioneren – wie das Angebot aber aussehen wird, hat Sony bis zum Redaktionsschluss nicht verraten.

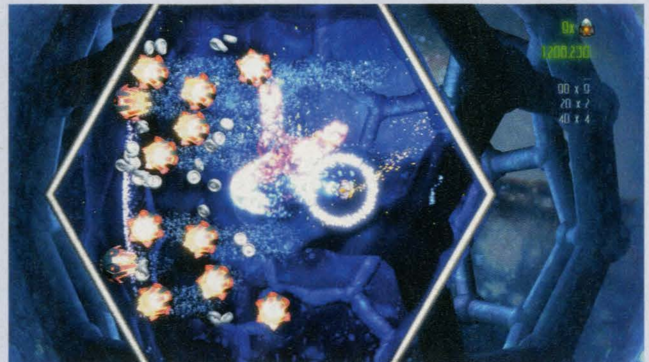
Mehr wissen wir dafür über die Titel für die PS3: Anders als ursprünglich verkündet, steht das Sortiment nicht komplett zum Start zur Verfügung, sondern wird wöchentlich um eine Neuheit ergänzt.

Zum Start gibt's neben dem "Gran Turismo HD"-Demo 'nur' "Tekken 5: Dark Resurrection" (das dafür zum günstigen Einführungspreis) und "Blast Factor". Für Abwechslung ist in der nächsten Zeit aber gesorgt, zumal die Spiele nicht wie bei der Xbox 360 an fixe Größenlimits gebunden sind – der eingebauten Festplatte sei Dank. *us*

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Blast Factor

PS3



PS3 **Ballern, bis die Finger glühen: "Blast Factor" ist nicht originell, aber fängt die Intensivität der Vorbilder gelungen ein.**

Da hat wohl jemand etwas länger "Geometry Wars" gespielt: Das und der Genre-Urvater "Robotron 2084" sind nämlich unverkennbar die Paten für "Blast Factor". Bei der PS3-Ballerei zieht Ihr als mechanischer Virenkiller in die Schlacht und erledigt die feindseligen Organismen mit Rundumschuss. Während die Grafik etwas eintönig geriet, sorgen ein paar nette Ideen für Abwechslung: So lassen sich manche Feinde erst erledigen, wenn Ihr sie mit einer per Sixaxis-Wackler ausgelösten Schockwelle schwächt. Außerdem dürfen mehrere Spieler ran, allerdings wohl erst nach kostenpflichtigem Update.

BLAST FACTOR
Hersteller Sony
Preis ca. 6 Euro

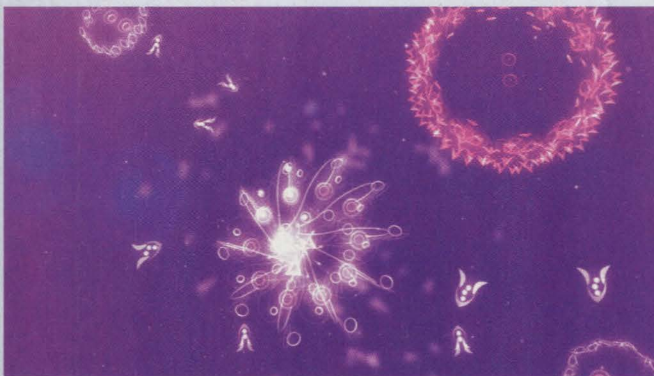
SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Optisch etwas nüchterne, aber gelungene SciFi-Variante des "Robotron"-Prinzips.

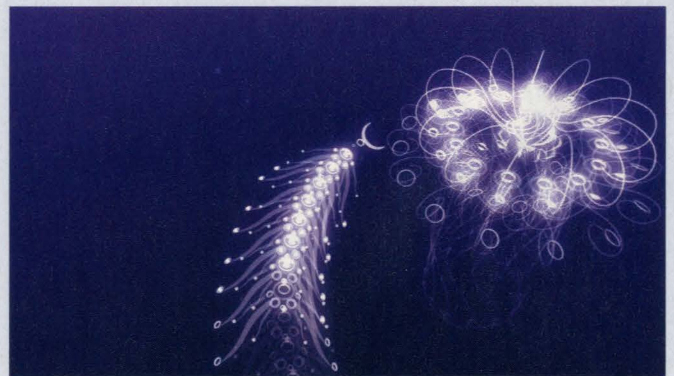
TEST DOWNLOAD-SPIEL

flOw

PS3



PS3 **Der Reiz des Erforschens: Je tiefer Ihr taucht, desto ungewöhnlichere Lebewesen entdeckt und verspeist Ihr.**



PS3 **Große Brocken: Wer sich Zeit lässt und alle Kleintiere aufschnappt, entwickelt seine Kreatur zur imposanten Gestalt.**

Das mit Abstand ungewöhnlichste Spiel im Download-Angebot ist "flOw". Eigentlich passt auch der Begriff 'Spiel' nicht so ganz, denn unter den gängigen Konventionen betrachtet, habt Ihr nicht wirklich viel zu tun: Schwimmt mit einer abstrakten Kreatur durch symbolische Meere (gelenkt wird sie durch Neigen des Sixaxis-Controllers) und verspeist andere Lebewesen – kleine Portionen machen keine Probleme, große Brocken müsst Ihr machmal erst durch gezielte 'Bisse' auseinander nehmen. Damit ist fast alles gesagt: Punkte gibt es keine, sterben könnt Ihr auch nicht, die sechs unterschiedlichen Formen Eurer Hauptfigur habt Ihr nach kurzer Zeit freigeschaltet.

Wer bei "flOw" ein normales Spiel sucht, der liegt gründlich daneben und sollte sich besser anderswo nach für ihn geeigneterer Kost umsehen. Um die ungewöhnliche Entwicklung wirklich zu genießen, müsst Ihr Euch schon auf die faszinierend gemachte audiovisuelle Präsentation einlassen: Das Zusammenspiel aus monochromatischen Hintergründen und den überwiegend abstrakt gestalteten Lebewesen mit der spartanischen und direkt von Euren Aktionen beeinflussten Klangkulisse ist in dieser Form einzigartig – auch wenn es durchaus an Nintendos nicht weniger experimentelles DS-Modul "Electroplankton" erinnert. Sträubt Ihr Euch nicht dagegen, ist es leicht, in die sphärischen "flOw"-Welten einzutauchen und eine Weile vor dem Fernseher zu entspannen. Das ist sicher nicht jedermanns Sache, aber auf jeden Fall aller Ehren Wert – und allein für den Versuch und die originelle Aufmachung gebührt "flOw" schon ein großes Lob.

FLOW
Hersteller Sony
Preis nicht bekannt

SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Sehr simple, aber durch die faszinierende Präsentation immens reizvolle 'Lebens-Sim'.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Tekken 5: Dark Resurrection

PS3



PS3 Schlagkräftiger Neuzugang: Die blonde Lili gab es bislang auf einer Heimkonsole noch nicht zu spielen.



PS3 Geschwisterliebe und -hiebe: Die Williams-Schwestern vermöbeln sich in einer der neuen "Dark Resurrection"-Arenen.

Faustkampf-Fanatiker mit Faible für besonders anspruchsvolle Kost werden bereits von Sega mit "Virtua Fighter 5" versorgt – wer's etwas zugänglicher bevorzugt, schaut sich im Download-Bereich der PS3 um. Dort tummelt sich die aktuelle Auflage der "Tekken"-Serie in Form vom "Dark Resurrection"-Update des fünften Teils. Als Grundlage für die HD-Umsetzung dient jedoch offensichtlich nicht die PSP-Fassung, sondern das Automatenoriginal: Entsprechend bekommt Ihr im Gegensatz zur PS2-Version die beiden neuen Kämpfer Lili und Dragunov, ein paar frische Kampfarenen und PS3-exklusiv den Endboss Jinpachi spendiert, dafür wurde bei den Spielmodi gespart. Neben der Standard-Arcade-Variante und Duellen gegen Zufallsgegner findet Ihr nur noch die Möglichkeit, Ghosts aus dem Internet zu ziehen – Bowling, Force-Mode & Co. fielen ersatzlos weg. Auch die serientypischen FMV-Abspänne sind ursprünglich nicht dabei, können aber teilweise nachträglich herunter geladen werden.

Optisch macht "Tekken 5: Dark Resurrection" eine sehr gute Figur, die Nicht-HD-Herkunft lässt sich aber nicht verschleiern: Die Charaktermodelle haben so manch sichtbare Ecken und Kanten und die Hintergründe fallen teils spartanisch aus – schlecht wird die Grafik dadurch keineswegs, nach echter Next-Gen-Technik sieht's aber nicht aus.

Spielerisch gibt's ohnehin wenig zu meckern, sofern Ihr nicht grundsätzlich was gegen das "Tekken"-Kampfsystem habt. Trotz der mageren Optionen lohnt sich die Klopperei daher für Beat'em-Up-interessierte PS3-Besitzer, vor allem für den günstigen Preis.

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION
Hersteller Namco Bandai
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS 9 von 10

FAZIT: Schnörkellose Portierung des Prügel-Highlights: zwar etwas optionsarm, aber klasse.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Lemmings

PS3



PS3 Wie die Xbox-360-Kollegen "Worms" wurden auch die PS3-"Lemmings" mit einem hübschen 2D-/3D-Optikupdate versehen.

Team 17 bringt die suizidgefährdeten Wuschelköpfe nun auch auf der dritten Sony-Hardware unter: Anders als bei PS2 und PSP wurde zwar das klassische Grundkonzept (fast) unverändert übernommen, nicht aber die Levels. Beim PS3-Auftritt rätselt Ihr Euch durch 40 neue Abschnitte – die sind teils reichlich knifflig, mehr hätten es aber trotzdem sein dürfen. Außerdem wurden neue Elemente eingebaut, so sammelt Ihr jetzt manchmal Fähigkeiten erst ein oder schickt die Wusler durch Teleporter. Das fügt sich zwar gut in den Spielablauf ein, aber 'nur' die alten Standards wären auch genug gewesen.

LEMMINGS
Hersteller Sony
Preis nicht bekannt

SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Gelungenes Update des Knobelklassikers – trotz neuer Ideen fehlt aber etwas der Reiz.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Super Rub'a'Dub

PS3



PS3 Eine Gummiente lebt gefährlich: Schnappen Euch nicht die Haie, droht der Absturz ins Bodenlose.

Der heimliche Star der ersten E3-Präsentation der PS3 von 2005 bekommt ein eigenes Download-Spiel: In "Super Rub'a'Dub" schlüpft Ihr nämlich in die Rolle der quietschgelben Gummiente, die es mit einer Mischung aus "Super Monkey Ball" und dem exotischen Automatenoldie "Bubbles" zu tun kriegt. Sammelt in Bassins Küken ein und geleitet sie zum Ausgang in Form eines Abflusses, ohne dass sie Haie oder Wasserstrudel erwischen – gelenkt wird durch Kippen des Sixaxis-Pads. Die nette Idee wird allerdings bald eintönig, denn nicht zuletzt optisch macht das Geschehen auf Dauer nicht viel her.

SUPER RUB'A'DUB
Hersteller Sony
Preis nicht bekannt

SPIELSPASS 6 von 10

FAZIT: Harmloser Geschicklichkeitsspaß mit nettem Konzept, dem etwas Abwechslung fehlt.

PlayStation Home



Sony spielt seinen Trumpf im Kampf um Online-Kunden aus: Im virtuellen "PlayStation Home" sollen PS3-Benutzer künftig ihre digitale Heimat finden.

Eine zweite Identität annehmen zu können, scheint eine weit verbreitete Sehnsucht zu sein. Warum sonst sollte die künstliche Welt von "Second Life" (PC) geradezu überlaufen sein? Hier kreieren Spieler ihren virtuellen Stellvertreter (den so genannten Avatar) und treffen sich online, um miteinander zu quatschen oder mit Objekten zu handeln. Die Omnipräsenz von "Second Life" in den Medien blieb nicht ohne Wirkung: Von Oktober letzten Jahres bis Ende Februar 2007 wuchs die Zahl der registrierten User von einer auf vier Millionen User an.

Pixel-Heime scheinen also eine enorme Anziehungskraft zu besitzen. Was liegt da näher, als eine solche Polygon-Siedlung auch für Konsoleros zu errichten? Das dachte sich wohl auch Sony: Ab Oktober dürfen PS3-Besitzer via "PlayStation Home" ebenfalls ein virtuelles Leben führen. Lobenswert: Der Download des voraussichtlich knapp 500 Megabyte großen Programms wird Euch keinen Cent kosten – genausowenig wie die Nutzung selbst.

Doch keine Angst, selbstverständlich dürft Ihr auch in der PlayStation-Heimat Kohle auf den Kopf hauen: So wird es z.B. exquisite Kleidungsstücke und Einrichtungsgegenstände geben, bei denen Euch Sony zur Kasse bittet. Außerdem sind Auktionen in der Planung – hier könnt Ihr Gegenstände von Mitbewohnern ergattern oder selbst welche verhökern. Doch der Handel wird in der Sony-Welt (zumindest anfangs) keine zentrale Rolle einnehmen. Was es stattdessen zu tun gibt? Und wie das alles abläuft? Lest selbst... *ak*

LOS GEHT'S – DIE CENTRAL LOUNGE



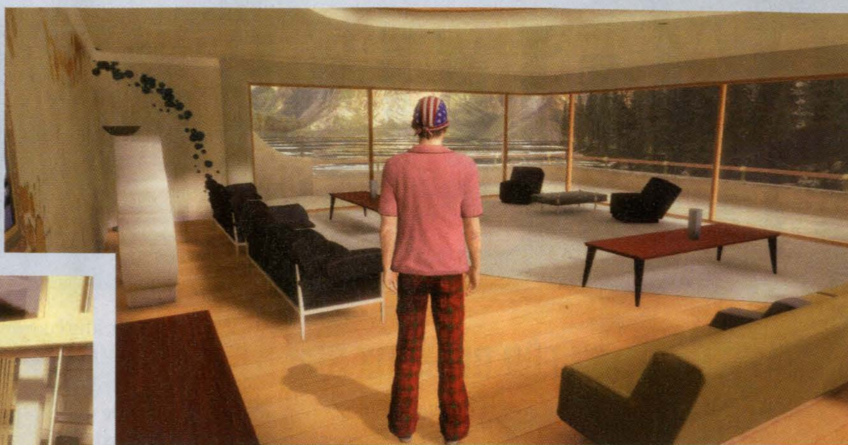
Hier nimmt alles seinen Anfang: Wenn Ihr zum ersten Mal die virtuelle Welt von "PlayStation Home" betretet, landet Ihr in dieser zentralen Anlaufstelle und macht Euch mit den Grundlagen vertraut. Schaut Euch die mit Reklame versehene Umgebung an oder plaudert mit den anderen Neuankömmlingen. Hierfür stehen Euch verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung: Wählt aus vorgefertigten Phrasen, hackt Eure Sätze in die virtuelle Tastatur oder stöpselt ein USB-Keyboard an die PS3. Mittels Bluetooth-Headset dürft Ihr Euch außerdem verbal mitteilen. Des Weiteren könnt Ihr Eure Stimmung durch verschiedene Gesten wie Schulterzucken, Winken oder kleine Tanzeinlagen kundtun.

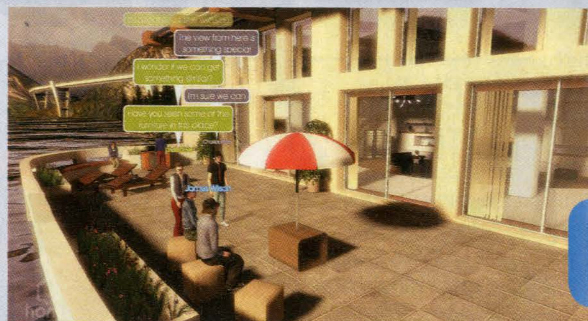


Die auf Knopfdruck einblendbare virtuelle PSP dient als Navigationshilfe und Options-Menü. Wählt beispielsweise die 'World Map' an und teleportiert Euch an verschiedene Locations der virtuellen Welt. Die wichtigste Funktion zu Beginn ist jedoch der Charakter-Editor, mit dem Ihr z.B. das Gesicht, die Frisur und das Outfit Eurer Figur beliebig verändert.

EUER ZUHAUSE – DAS PRIVATE HOME

Sony zeigt sich spendabel: Jedem Avatar wird seine eigene private Unterkunft spendiert. Wem die Standardeinrichtung zu langweilig ist, der darf sich kreativ austoben und seine Bude nach Belieben modifizieren: Wählt aus dem Menü neue Möbel aus und platziert sie frei im Appartement. Oder Ihr hängt Euch eigene Bilder an die Wand, die Ihr von der PS3-Festplatte oder einem Memory Stick hochladet. Auch nett: Stellt Euch einen TV ins Zimmer und schaut Euch mit geladenen Gästen Filme an. Außerdem dürft Ihr Euch als DJ betätigen und Freunden den neuesten Chartbreaker vorspielen.





Wollt Ihr ein Leben auf großem Fuß führen, dürft Ihr Eure Standardbude gegen Bares auch in eine Luxusvilla mit verschwenderisch großer Veranda und eigenem Billardtisch verwandeln – dazu müsst Ihr vorher jedoch reale Moneten in virtuellen Schotter umtauschen.

AUF INS KINO – DAS HOME-THEATRE



Das Home-Theatre ist die zentrale Anlaufstelle für Filmjunkies: Nehmt in den virtuellen Kinosälen Platz und schaut Euch Trailer der neuesten Blockbuster-Streifen an. Ebenso könnt Ihr Filme von der Festplatte auf die virtuelle Leinwand laden und sie so in simulierter Kinoatmosphäre genießen. Andere Zuschauer schließt Sony von solchen Vorstellungen jedoch aus – Privatvorstellungen gibt's ausschließlich im Private Home.

NIX FÜR FAULENZER – DIE SPORTS-LOBBY

Im NBA-Showroom duellieren sich die Avatare beim Drei-Punkte-Wettbewerb.



Die Sports-Lobby steht und fällt mit der Beteiligung der Spielehersteller: An ihnen liegt es, das Foyer mit verschiedenen Attraktionen zum Leben zu erwecken. Dabei ist das Angebot keinesfalls auf Sportveranstaltungen begrenzt: So wäre zum Beispiel ein antik eingerichteter "God of War"-Ausstellungsraum vorstellbar, in dem virtuelle Sony-Mitarbeiter Ihr neues Werk präsentieren.



DER TROPHÄENRAUM – DIE HALL OF FAME

Während Xbox-Live-Benutzer durch Achievements (das Erfüllen bestimmter Aufgaben in Spielen) ihren Gamerscore aufstocken, schalten "PlayStation Home"-User mit guten Leistungen spezielle Trophäen frei. Das kann z.B. eine Drachenfigur aus "Lair" oder ein Soldat aus "Killzone" sein. Diese könnt Ihr dann in Eurer privaten Hall of Fame bewundern oder sie Freunden präsentieren.



AB IN DIE SPIELHALLE – DER GAMES-SPACE



Ein Ort, der mit Sicherheit regen Zulauf finden wird, ist der Games-Space. Hier schiebt Ihr beim Bowling oder Pool-Billard eine ruhige Kugel oder zockt an einem der vielen Spielautomaten ein Download-Spiel. Auch denkbar wäre, dass hier Demos bereits veröffentlichter oder noch in der Entwicklung befindlicher Games angetestet werden können.



Kommentar – André Kazmaier

Ich kann es kaum abwarten, ab Oktober meine virtuelle Wohnung zu beziehen. In "PlayStation Home" steckt Potenzial ohne Ende. Vielleicht lehne ich mich etwas weit aus dem Fenster, aber meiner Meinung nach hat die Sony-Applikation das Zeug zum Systemseller. Das hängt jedoch davon ab, was von den guten Ansätzen im Endeffekt übrig bleibt. So hoffe ich z.B., dass der Games-Space ständig mit neuen Spielautomaten aufwartet oder Entwickler coole Events in der Sports-Lobby abhalten. Und Filme in der Wohnung eines Freundes anzuschauen, stelle ich mir auch cool vor. Freiraum für Ideen bietet das Konzept noch und nöcher.



Kommentar – Ulrich Steppberger

Das Konzept hinter "Home" ist großartig, denn eine virtuelle Community hat schon was für sich – und wenn das Endprodukt wirklich so gut aussieht und funktioniert wie in Sonys Präsentation, dann wartet ein Kracher auf uns. Etwas skeptisch bin ich aber: Noch fehlen mir zu viele Details, wie genau alles in der Praxis ablaufen wird und welche Einschränkungen uns erwarten. Außerdem wünsche ich mir, dass Sony nicht vergisst, die Online-Zocker besser zu unterstützen: Von praktischen Dingen wie Spiele-übergreifenden Freundeslisten und Einladungen wie beim Konkurrenzdienst Xbox Live wurde leider nichts gesagt.

IMPORT



TANZMATTEN-ACTION FÜR DIE XBOX 360

GAMES • In den USA können Next-Gen-Zocker mit Rhythmus im Blut überflüssige Pfunde abspecken: "Dance Dance Revolution Universe" setzt die Musikspielserie auf der Xbox 360 fort. Für knapp 80 US-Dollar erhaltet Ihr das Bundle inklusive Tanzmatte, mit der zu über 65 Songs die Beine geschüttelt werden. Echte Neuerungen gibt's nicht zu vermelden, auch beim obligatorischen Missionsmodus griff Konami auf die etwas konfuse Variante des Xbox-Vorgängers "Unleashed" zurück. Europäische Tänzer müssen (wie gewohnt) noch warten: Unsere "Dancing Stage"-Fassung kommt erst gegen Ende des Jahres. Welche Lizenzsongs dann dabei sind, ist noch offen.



360 Schön bunt ist "Dance Dance Revolution" auch auf Xbox 360 – einen HD-Wow-Effekt gibt's nicht!

PLÜSCH & PLASTIK

MERCHANDISE • Wer von seinen Helden nicht genug bekommen kann, darf sich die digitalen Lieblinge in die Vitrine stellen oder gar mit ihnen kuscheln. Beim Importhändler Play-Asia (www.play-asia.com) werden in Kürze Link, Samus Aran und Kratos erhältlich sein. Wann hingegen die knuffigen Eledees über die virtuelle Ladentheke einschlägiger Online-Händler wandern, ist noch ungewiss – wir haben die Plüsch gewordenen Elektrowesen jedenfalls schon auf der AOU-Messe in Tokio erspäht.

DREAMCAST-RARITÄTEN

Ein Leckerbissen für Dreamcast-Fans: In Zusammenarbeit mit Entwickler ng:dev.team und Redspotgames verlosen wir folgende Schmankerl:

1x "Last Hope" (Limited Edition) + Poster
4x "Last Hope" (Limited Edition)
10x "Last Hope" (Regular Edition)
5x Dreamcast-Fan-Shirt 'Prestige'
5x Dreamcast-Fan-Shirt 'One'





Beantwortet einfach folgende Frage: Für welche Konsole neben Dreamcast ist "Last Hope" noch erschienen?

A) Neo Contra
B) Neo Geo
C) Neo nGenesis Evangelion

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia GmbH • Stichwort Last Hope • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 4. Mai 2007 • Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Bitte pro Person nur eine Postkarte, Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

WII EIN ZUGSCHAFFNER



GAMES • Keine Konsole ohne "Densha de Go!" – diesem japanischen Gesetz bleibt auch der Wii treu. Nachdem die für westliche Geschmäcker befremdliche Zugführer-Sim in den vergangenen Jahren bereits als Spielautomat, für Saturn, PSone, N64, Dreamcast, PS2, Game Boy Color, Neo Geo Pocket Color und PSP erschienen war, ist nun Nintendos aktuelle Konsole dran. Passend zu "Densha de Go! Shinkansen EX" darf im Wohnzimmer der kultige Controller nicht fehlen: Hier wird nicht mit der Remote beschleunigt, sondern stilecht via Gashebel.



Schnäppchen: Im Paket kosten Spiel und Controller rund 80 Euro.

BIKINIS AUF BLU-RAY

BLU-RAY • "All Star Yakyuken Battle" nennt sich Japans erstes Spiel, das nicht nur auf PS3, sondern auch auf normalen Blu-ray-Playern läuft (ca. 40 Euro). Ihr zockt nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip. Gewinnt Ihr, entblättern sich fernöstliche Mädels – der Badeanzug bleibt aber an.

10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Bomberman Land	Hudson	Wii	45 €	Japan	im Handel
Final Fantasy Anniversary Edition	Square Enix	PSP	30 €	Japan	19. April
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	Square Enix	DS	25 €	USA	3. April
Final Fantasy XII: Revenant Wings	Square Enix	DS	40 €	Japan	24. April
King of Fighters Nests, The	SNK Playmore	PS2	40 €	Japan	19. April
Musou Orochi	Koei	PS2	50 €	Japan	im Handel
Pokémon Diamond	Nintendo	DS	30 €	USA	22. April
Pokémon Pearl	Nintendo	DS	30 €	USA	22. April
Puyo Puyo 15th Anniversary	Sega	PS2	40 €	Japan	im Handel
Shining Force EXA	Sega	PS2	50 €	USA	im Handel

IMPORT-TICKER >> +++ Neue Virtual-Console-Spiele in Japan: "Lode Runner" (NES), "Yoshi no Tamago" (NES), "Virtua Fighter 2" (Mega Drive), "Sonic Spinball" (Mega Drive), "Actraiser" (SNES) +++ Ridge Racer 7: Der Soundtrack zum PS3-Raser erscheint am 25. April in Japan – auf zwei CDs mit insgesamt 26 Liedern +++ "Sega Ages" geht weiter: Als nächste Episoden der Retro-Serie für PS2 sind "Phantasy Star 1 bis 4", "Virtual On", "Galaxy Force 2" und "Fantasy Zone 2 DX" geplant. Die just erschienene "Monster World Collection" ("Wonderboy") nehmen wir nächsten Monat unter die Lupe. +++

Garou Densetsu Battle Archives 2

INFOS

System	PS2 (Japan-Import)
Entwickler	SNK Playmore, Japan
Hersteller	SNK Playmore
Genre	Beat'em-Up
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Gelungene Sammlung feiner Bitmap-Prügler - dank Ausweichschritt mit taktischer Note.



PS2 Mais feurige Attacke in "Real Bout Fatal Fury" heizt Geese ein.



PS2 "Real Bout Fatal Fury 2": Terry packt seinen Klassiker aus.

Bäh, schon wieder ein 2D-Prügler - die sehen doch alle gleich aus! Igitt, Grafik wie vor zehn Jahren - wer braucht denn heutzutage sowas noch?

Ich werd' Euch sagen, was so toll ist an Bitmap-Keilereien, warum die "Garou Densetsu Battle Archives 2"-Sammlung ein Leckerbissen für jeden Beat'em-Up-Fan ist - aber vorher beantwortet Ihr mir ein paar Fragen. Wie sieht's denn mit den Hintergründen aus in "Virtua Fighter 5" oder "Soul Calibur 3" - gibt's da ein fernöstliches Marktszenario, mit dessen Bewunderung Ihr gut und gerne fünf Minuten verbringen könntet? Wo ein tolpatschiger Bauer hinter seiner entlaufenen Sau her ist, während ein anderer verzweifelt versucht, sein dickstes Schwein auf den Laster zu wuchten. Wo ein wild gestikulierender Autofahrer nach einem Auffahrunfall drohend die Faust schüttelt. Nein? Dann spielt doch mal "Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers" - da könnt Ihr sowas sehen. Oder steht Ihr auf witzige, einzigartige Charaktere? Dann werft doch einen Blick auf Duck King, den hyperaktiven Punker, der stets in Begleitung eines Kükens in den Ring steigt. Oder seht Euch Hon-Fu an, der sich bei einer komplizierten Nunchuk-Attacke das Kampfholz selbst in die Familienjuwelen donnert.



PS2 Wenn Wolfgang Krauser zuschlägt, bleibt Hon-Fu nur das Nachsehen.

Genauso gut könnte ich den feisten Cheng anführen, dessen Hemd bei jedem Angriff aus allen Nähten zu platzen droht - wie gut, dass ihn nach gewonnenem Kampf seine heiße Konkubine in Empfang nimmt. So was seht Ihr in keinem "Tekken", in keiner 3D-Schlägerei. Im Bitmap-Universum ist es dagegen möglich - wunderschön gezeichneten Stages und liebevoll animierten Charakteren sei Dank. Wenn Euch das nicht reicht, bleiben mir noch die harten Fakten: "Battle Archives 2" bietet neben der erwähnten "The Newcomers"-Episode noch die Neo-Geo-Portierungen von "Real Bout Fatal Fury" und "Real Bout Fatal Fury Special". Dazu gibt's einen exklusiven Online-Modus sowie die serientypische Möglichkeit, in die Tiefe auszuweichen - dies verleiht den ohnehin schon gelungenen Keilereien zusätzliche Tiefe. *ms*

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com

GAROU DENSETSU B.A. 2

» beinhaltet drei "Fatal Fury"-Teile
» jetzt endlich online spielbar
» Teil sechs der Neo-Geo-Online-Serie

SYSTEM	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 78 von 100

Garouden Break Blow: Fist or Twist

INFOS

System	PS2 (Japan-Import)
Entwickler	ESP Software, Japan
Hersteller	ESP Software
Genre	Beat'em-Up
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Zu hektische Nippon-Klopperei mit gewitztem Energiesystem - grafisch nett präsentiert.





PS2 In der zweiten Versoftung des "Garouden"-Mangas treten ausschließlich männliche Muskelpakete an.

Witzig sieht es ja schon aus, dieses obskure "Garouden Break Blow: Fist or Twist" - das waren meine anfänglichen Gedanken, als die überzeichneten Muskelberge zum ersten Mal über das TV-Gerät flimmerten. Mal sehen ob die Drescherei auch spielerisch was hergibt. Viele rasant-hektische Keilereien später stellte sich allerdings dezente Ernüchterung ein - anstatt durch Taktik und Können werden viele Fights mit hektischer Knöpfchendrückerei entschieden, ein tiefgründiges Kampfsystem sucht Ihr vergebens. Dafür blocken die Polygonrüpel selbstständig und verfügen über ein ansehnliches Wurfrepertoire. Das auffälligste Merkmal ist aber das eigentümliche Energie-System: Anstatt wie herkömmlich den Lebensbalken Eures Gegners mit Attacken zu schmälern, wogt hier eine gemeinsame Leiste je nach aktuellem Kampfgeschehen hin und her - gehört einem Kämpfer der ganze Balken, ist der Fight entschieden. Damit aus einem Duell aber keine unendliche Geschichte wird, gibt's zusätzlich zwei kleine, individuelle Energieleisten. Diese nehmen zwar nur sehr langsam ab - irgendwann geht so aber jedem "Garouden"-Recken die Luft aus. *ms*

GAROUDEN BREAK BLOW

» nach einer Manga-Vorlage von Baku Yumemakura
» zig Modi: Story, Arcade, Survival, etc.

SYSTEM	
Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	4 von 10

SPIELSPASS 59 von 100

Trioncube

INFOS

System	DS (US-Import)
Entwickler	Namco Bandai, Japan
Hersteller	Namco Bandai
Genre	Denkspiel
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

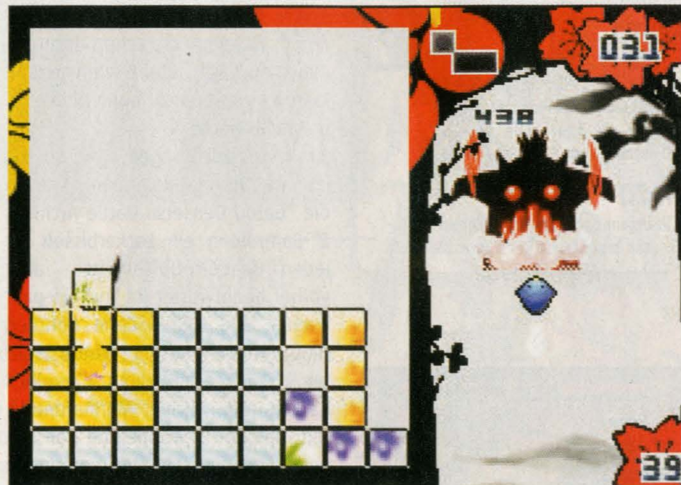
Einfach gestrickte, aber nette Combo-Knobelei – auf Dauer aber recht monoton.



DS Der obere Bildschirm bleibt selbst im Mutliplayer-Modell fast ungenutzt.

Die zum Spartarif von nur 20 US-Dollar auf den Markt geworfene Puzzelei "Trioncube" greift die populäre Subkategorie 'Blockstapelei' auf, unterscheidet sich aber deutlich von ruhmreichen Kollegen wie "Tetris" oder "Meteos". Hier baut Ihr nicht einfach Reihen oder nur ein paar Elemente zusammen: Vielmehr ist es Eure Aufgabe im Rahmen einer etwas abstrusen Story, mit herabfallenden Steinen Gebilde von mindestens 3x3 Steinen zusammenzubauen. Damit aber nicht genug: Danach gilt es, das Gebilde mit jedem neuen Klotz weiter auszubauen – im Idealfall stapelt Ihr so den ganzen Bildschirm voll, um eine Maximalcombo zu ergattern.

Das klingt in schriftlicher Form leicht konfus, ist aber im Spiel ratzfatz kapiert und geht leicht von der Hand. Genau darin steckt allerdings eine der Hauptmacken: Viel Tiefgang bietet das simple Prinzip nicht und auch Abwechslung sucht Ihr bald vergeblich. Die paar harmlosen Variationen, die Euch im Story-Modus unterkommen, unterscheiden sich auf Dauer zu wenig. Dazu kommt ein meistens sehr großzügiges Zeitlimit und ein niedriger Schwierigkeitsgrad, weshalb die Herausforderung lange aus bleibt. Freispielbare Hintergründe und Soundeffekte locken zwar, allerdings braucht Ihr teilweise ewig dafür, um sie zu ergattern. Die paar Moneten ist "Trioncube" sicherlich wert, wirklich haben muss den Knobler aber auch niemand. *us*



DS Im Story-Modus kommt Ihr selten durch das Zeitlimit in Bedrängnis: Eine Ausnahme bilden nur Duelle gegen Bosse wie King Pluto.

TRIONCUBE

» simples Stapel-Grundprinzip
» Stylus und Touchscreen nicht genutzt
» viele Sounds und Optiken erspielbar

DS — SPIELSPASS 61 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10

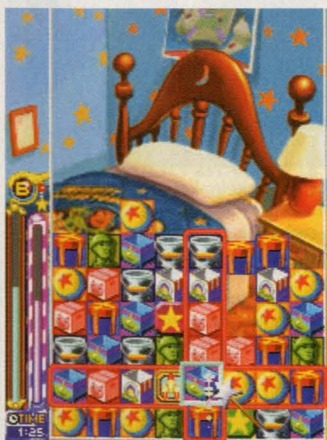
Meteos Disney Magic

INFOS

System	DS (US-Import)
Entwickler	Q Entertainment, Japan
Hersteller	Buena Vista Games
Genre	Denkspiel
D-Termin	2. Quartal

FAZIT

Abgespeckte und verniedlichte Fassung des Klötzchenknoblers – das Original ist besser.



DS Durch das Hochkant-Format werden auch die Blöcke größer.

So sehr Tetsuya Mizuguchi den Ruf einer Kultikone genießt, so sehr lässt der "Rez"-Schöpfer inzwischen keine Möglichkeit aus, seine Konzepte gewinnbringend neu aufzulegen. Nachdem bereits "Lumines" mehr oder weniger liebevoll ausgeschlachtet wurde, ist nun "Meteos" dran, das im Rahmen einer besonders unerwarteten Kooperation ein Facelifting verpasst bekam.

Wie der Name sagt, ist "Meteos Disney Magic" eine Verquickung des japanischen Stylusknoblers mit den uramerikanischen Motiven der Zeichentrick-Schmiede. Spielerisch blieb das Grundkonzept erhalten, jedoch haben zwei Änderungen spürbare Auswirkungen: So haltet Ihr den DS seitlich, womit das Spielfeld und die Klötze größer werden. Und Letztere dürft Ihr nun auch seitlich bewegen – das ändert die ganze Dynamik im vergleich zum Vorgänger, bei dem Ihr die notwendigen Dreiercombos nur durch vertikale Schiebeaktionen zusammenbauen konntet.

Puristen dürfte diese Modifikation nicht schmecken, denn dadurch knobelt es sich lange nicht mehr so intensiv – dass die Anforderungen dafür teils nerviger wurden, ist kein richtiger Ausgleich. Die kinderfreundliche Optik wiederum ist Geschmackssache, schade finden wir allerdings die reduzierte Szenarienzahl (neun Filme statt der 32 Planeten des Vorgängers). Ziemlich gut ist der Denkspielspaß zwar immer noch, doch wer nur ein "Meteos" will, kauft lieber das Original. *us*



DS Da schaut Arielle ganz erstaunt: In der Meerjungfrau-Welt fallen die "Meteos"-Steine besonders schnell und in großer Menge ins Spielfeld.

METEOS DISNEY MAGIC

» 9 Spielfelder mit Filmmotiven
» wesentlich weniger Bonus dabei
» Steine auch seitlich verschiebbar

DS — SPIELSPASS 74 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

Monster Kingdom: Jewel Summoner

INFOS

System	PSP (US-Import)
Entwickler	Gaia, Japan
Hersteller	Atlus
Genre	Rollenspiel
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT
Hübsche, aber verquatschte Mischung aus Traditions-Rollenspiel und Monsteraufzucht.


PSP Wenig Gelatsche: Ortschaften erkundet Ihr über eine Karte.



PSP Plauderlust: Eure Charaktere zeigen sich äußerst redselig.

Mit "Jewel Summoner" bescheren Euch "Shin Megami Tensei"-Erfinder Kouji Okada und sein frisch gegründetes Japan-Studio Gaia eine liebevoll präsentierte Genre-Mixtur: Anstatt sich selbst in die stressigen Rundengefechte zu stürzen, lassen Held Vice und seine Kollegen lieber zuvor beschworene Monster ran. Weil die (meist wenig possierlichen) Tierchen vor dem Gefechts-Einsatz ihr bestialisches Dasein in einem Juwel fristen, nennt man ihre magisch geschulten Herrchen passenderweise 'Jewel Summoner' (englisch für Juwelenbeschwörer). Und wer eigenhändig eingefangenem Elementar-Getier wie Monster-Delphin, Mecha-Monster oder Drache ein guter Ziehvater sein will, der achtet auch abseits des Schlachtfelds auf seine Schützlinge. Umsorgt und hätschelt Eure Kleinen, so gut Ihr könnt – denn bei den menügesteuerten Keilereien sind sie das Einzige, was zwischen Eurer eigenen Lebensenergie und den Klauen der gegnerischen Ungeheuer steht. Außerdem stehen gut gepflegte und bemuskelte Kreaturen hoch im Tauschkurs: Via WiFi-Verbindung vermacht Ihr Eure Produkte an andere Züchter und sackt im Gegenzug deren Viehzeugs ein.

Abseits vom monströsen Ringelpietz findet "Jewel Summoner" zwar auch in hübschen Iso-Szenarien, aber vor allem auf dem Dialogbildschirm statt: Vice und seine Mitbeschwörer labern, ratschen und spekulieren, dass Euch der Kopf schwirrt. Nur wer diese fast chronische Dialoglastigkeit und eine eingeschränkte Bewegungsfreiheit verknuspern kann, weiß die Kombi aus Simpel-Rollenspiel und Monsterzucht zu würdigen. *rb*



PSP Vices Mech-ähnlicher Dämon bekämpft einen reizbaren Hippogreif.

MONSTER KINGDOM: JEWEL SUMMONER
» launige Monsterzucht-Elemente
» menügesteuerte Rundenkämpfe
» wenig Gelegenheit zum Rumforschen

PSP — **SPIELSPASS 67 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

Wario: Master of Disguise

INFOS

System	DS (US-Import)
Entwickler	Suzak, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
D-Termin	2. Quartal

FAZIT
Spaßige, zuweilen aber etwas zähe Mixtur aus Jump'n'Run und Knobelei.




DS Im Weltraumfahrer-Kostüm feuert Ihr Lasersalven auf Feinde ab.

Nintendos Bad Boy ist zurück und hat den Kopf wieder voller Flausen: Um an den Zauberstab des TV-Meisterdiebs Count Cannoli zu kommen, morpht er sich kurzerhand in dessen Fernsehsendung. Mit dem magischen Utensil kann Wario in verschiedene Rollen schlüpfen und sich so Schätze unter den Nagel reißen.

Wie Ihr die Kostüme anlegt? Ganz einfach: Zeichnet dem Anti-Helden mit dem Stylus z.B. einen Astronautenhelm über die Rübe, um ihn blitzschnell in Cosmic-Wario zu verwandeln. In diesem Outfit schwebt Ihr beinahe schwerelos durch die Atmosphäre, Euch steht außerdem eine Laserknarre zu Verfügung, mit der Ihr Gegner aufs Korn nehmt.

Um in den verzweigten Levels voranzukommen, müsst Ihr Eure Verwandlungskünste gezielt einsetzen: Im Künstler-Outfit gepinselte Blöcke verhelfen Euch beispielsweise auf sonst unerreichbare Plattformen. Als verrückter Professor erspäht Ihr dagegen dank Röntgenblick unsichtbare Geheimgänge. Die verschiedenen Verwandlungen machen einen Großteil des Charmes von "Master of Disguise" aus – zumal es in den Levels viel zu entdecken gibt. Was aber gleichzeitig zu zwei Nervfaktoren führt: Um das Schloss einer aufgespürten Schatzkiste zu knacken, müsst Ihr die immer gleichen Touchscreen-Minispiele bestehen. Außerdem irrt Ihr oft planlos herum, weil mit Anhaltspunkten gegeizt wurde, was als nächstes zu tun ist. Da wäre mehr drin gewesen... *ak*


DS Schwingt als Maler den Stylus und zeichnet einen Block auf den Schalter.

WARIO: MASTER OF DISGUISE
» das erste DS-Hüpfabenteuer des Nintendo-Antagonisten
» 8 unterschiedliche Verwandlungen

DS — **SPIELSPASS 70 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

Dreamcast unter Beschuss

Drei brandneue 2D-Shooter hauchen der 128-Bit-Maschine Leben ein – können sie sich mit den Klassikern messen?

Shoot'em-Up-Fans ticken anders: Statt Polygone zählen Projektile, statt Nintendo oder Square Enix sind Treasure, Cave und Psikyo die Lieblingsentwickler, statt der PlayStation 3 steht ein umgebautes Mega Drive auf dem weihnachtlichen Wunschzettel. Wer zweidimensionale Ballerspiele mag, dem reicht die neueste Konsolengeneration nicht aus – erschienen doch unzählige Genre-Perlen auf Systemen, die entweder am Massenmarkt vorbei gingen oder gar nicht erst in PAL-Gefilden in den Handel kamen. Wer "Radiant Silvergun" spielen will, braucht Segas Saturn, für "R-Type"-Fans ist NECs japanische PC-Engine das Maß aller Dinge.

Im September 2002 rückte der Dreamcast in den Mittelpunkt: Treasures fulminanter Shooter "Ikaruga" verblüffte mit einem genialen Feature: Via Tastendruck wechselt Ihr die Polarität Eures Schiffes von weiß auf schwarz (und umgekehrt) – je nach aktueller Polung seid Ihr gegen helle oder dunkle Schüsse immun. Experimentiert hatte die japanische Spieleschmiede mit dieser Idee bereits in "Silhouette Mirage", einem Jump'n'Shoot im Anime-Stil, das auf Saturn und PSone beheimatet ist. Dank dem Gesamtkunstwerk "Ikaruga" kamen Genre-Liebhaber nicht ohne Dreamcast aus – es konnte ja keiner ahnen, dass wenig später der GameCube eine (identische) Umsetzung erhalten würde.

Bitmap-Maschine

"Ikaruga" ist nicht die einzig nennenswerte Bitmap-Ballerei für den Dreamcast – dank hervorragender Fähigkeiten im 2D-Bereich und der technischen Verwandtschaft zum Naomi-Board, dem Herz unzähliger Spielautomaten, wurde die Ballerlust der Dreamcast-Gemeinde mit etlichen Shoot'em-Ups gestillt.

Dass ausgerechnet dieses Außenseiter-Genre die Konsole satte acht Jahre nach dem japanischen Hardware-Start am Leben halten würde, konnte jedoch keiner ahnen. Eine Weile nach dem offiziellen Software-Stopp Ende 2002 belehrte Entwickler G.rev die Zocker eines Besseren: 2003 überraschte "Border Down" mit cooler Optik und ansprechendem Leveldesign. Im Jahr darauf ließ Milestone die ersten Projektile auf den Dreamcast los – mit "Chaos Field". Erst 2006 mussten sich die Spätzünder "Under Defeat" und "Radilgy" dem MAN!AC-Testlabor stellen – mit sehr unterschiedlichen Ergebnissen: Während G.revs "Under Defeat" dank fein abgestimmter Feindformationen und brachialer Grafikeffekte in die 70er-Regionen vorstieß, war der Comic-Shooter "Radilgy" gerade noch durchschnittlich.

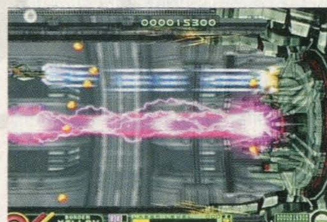
Was uns zum generellen Manko dieser Nachzügler bringt: Meist von sehr kleinen Teams entwickelt, reizen die Ballereien weder die Hardware aus, noch überraschen sie mit revolutionären Ansätzen oder gar herausragendem Leveldesign – ein zweites "Ikaruga" war bis dato nicht dabei und wird für den Dreamcast auch nicht mehr erscheinen. Deshalb müssen selbst hartnäckige Sega-Jünger zugeben: Wer qualitativ hochwertige und professionell produzierte Shoot'em-Ups schätzt, kommt momentan an der PlayStation 2 nicht vorbei: Da wären Caves Partikel-Fluten "Do Don Pachi Dai-Ou-Jou" und "Espgaluda", das tolle "Raiden 3" (das es auf Umwegen sogar zu einem PAL-Release gebracht hat), mehrere Psikyo-Collections oder auch "Giga-wing Generations", "Homura" und "Ibara" – nicht zu vergessen natürlich die Genre-Asse "Gradius V" und "R-Type Final". Hinzu kommt die Abwärtskompatibilität zur PSone, die ebenfalls über eine Vielzahl an Must-Have-Ballereien verfügt. Doch bevor wir jetzt beginnen, in seligen Erinnerungen an "In the Hunt" und "G-Darius" zu schwelgen, freuen



DC Mit der richtigen Polung fliegt Ihr in "Ikaruga" locker durchs Feindfeuer.



DC Clever: In "Under Defeat" dürft Ihr die Schussrichtung schräg stellen.



DC Heftig: Bosse in "Border Down" nerven mit Schüssen und Laser.



DC Glück und Können braucht's im Kugelhagel von "Mars Matrix".

2D-SHOOTER

Trigger Heart Exelica



DC In puncto Projektilzahl kann sich "Trigger Heart Exelica" fast mit Cave-Shootern messen.

Zwei Charaktere, fünf Levels und grob hunderttausend Projektile: In Warashis "Trigger Heart Exelica" fliegt Ihr mit einer Mangamädel-Mech-Mixtur durch futuristische Raumhäfen und stellt Euch der von Level zu Level zunehmenden Kugelflut. Dürft Ihr auf dem leichten Schwierigkeitsgrad mit dem eigenen Schuss noch einen Großteil der feindlichen Projektile eliminieren, solltet Ihr spätestens ab 'Normal' von Eurem Wurfanker Gebrauch machen: Holt Gegner heran und benutzt sie als Schild, Rammbock oder Wurfgeschoss. Einige vertrackte Levelkonstruktionen werdet Ihr ohne den Einsatz dieser Technik nicht überleben. Insgesamt ein sehr kurzes (15 Minuten), aber spaßiges Ballerintermezzo mit einfallslosen Bossbuben, das eher Punktejäger denn Taktiker freut. Leider verblasst das schicke Charakterdesign im Angesicht trister Polygon-Hintergründe und mauer Effekte.

INFOS

System Dreamcast (Japan-Import)
Entwickler Warashi, Japan
Hersteller Warashi
D-Termin nicht geplant

Dreamcast
Singleplayer 6 von 10
Multiplayer -
Grafik 3 von 5
Sound 5 von 10

SPIELSPASS 64 von 100

2D-SHOOTER

Last Hope



DC Die handgezeichneten Hintergründe überraschen mit zahlreichen animierten Details.

20 Jahre nach Irems "R-Type" kommt "Last Hope" – mit ähnlichem Spielprinzip, aber deutlich fieserem Schwierigkeitsgrad. Braust mit Eurem Raumgleiter (samt umkreisendem Kugelfang-Satelliten) durch farbenfrohe Weltallabschnitte, weicht wuselnden Würmern aus und stellt Euch Alien-Oberschurken. "Last Hope" ist nicht nur unglaublich schwer, sondern auch ziemlich unfair: Projektile sind vor den überladenen Hintergründen oft nicht zu erkennen, Explosionen reißen Euch in den Tod und viele Hindernisse wollen pixelgenau umflogen werden. Habt Ihr den Aufbau der sechs grafisch bestenfalls mittelmäßigen Levels schließlich in- und auswendig gelernt, kämpft Ihr Euch mühsam von Checkpoint zu Checkpoint. Spaß macht die deutsche Hobby-Entwicklung dennoch – dank unverwüstlichem Spielprinzip und atmosphärischem Soundtrack.

INFOS

System Dreamcast (Japan-Import)
Entwickler ng:dev.team, Deutschland
Hersteller Redspotgames
D-Termin nicht geplant

Dreamcast
Singleplayer 5 von 10
Multiplayer -
Grafik 2 von 5
Sound 7 von 10

SPIELSPASS 54 von 100

2D-SHOOTER

Karous



DC Kugelfang: Eure blaue Standardbewaffnung eliminiert bereits viele feindliche Schüsse.

In ihrem dritten Dreamcast-Shooter bleiben Milestone dem seit "Radilgy" bekannten Grafikdesign treu – es wird erneut in relativ farbloser Cel-Shading-Optik geballert. Auch das Spielsystem hat sich nur wenig geändert: Düst mit Eurem Bitmap-Jet locker-flockig in Projektilschwärmen herum – dank Schutzschild können Euch die Geschosse nichts anhaben. Wollt Ihr aber dicke High Scores erzielen, feuert lieber aus allen Rohren auf die optisch tristen Feindschiffe; logischerweise ist dann Euer Energieschild abgeschaltet – für besonders brenzlige Situationen gibt's zusätzlich eine schicke Totenkopf-Smartbomb. Da Ihr davon genretypisch aber nur wenige zur Verfügung habt, putzt Ihr gefährlich nahe Schüsse mit einer Art Scheibenwischer vom Bildschirm. Spätere Levels bleiben Baller-Profis vorbehalten, Einsteiger sind mit der Projektilmenge überfordert.

INFOS

System Dreamcast (Japan-Import)
Entwickler Milestone, Japan
Hersteller Milestone
D-Termin nicht geplant

Dreamcast
Singleplayer 6 von 10
Multiplayer -
Grafik 2 von 5
Sound 5 von 10

SPIELSPASS 54 von 100

wir uns über drei nagelneue Dreamcast-Shooter, deren obige Tests Euch wissen lassen, ob sich der Gang zum Importhändler lohnt.

Sammler greifen ohnehin zu, schließlich locken schicke Special Editions, die sich in jeder Vitrine gut machen: Während "Karous" als 'Segadirect Edition' inklusive Telefonkarte erhältlich ist, findet sich in den 'Limited Editions' von "Trigger Heart Exelica" und "Last Hope" jeweils eine zusätzliche Soundtrack-CD. Zu guter Letzt sei erwähnt, dass "Last Hope" kein offiziell lizenziertes Sega-Produkt ist und daher auf einer normalen CD (statt GD) ausgeliefert wird – Dreamcast-Konsolen, die nach Oktober 2000 hergestellt wurden, könnten daher Probleme mit dem Silberling haben. *ms*

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com

Alle Dreamcast-Shooter im Überblick

Titel	Hersteller	EU	US	JP	Beschreibung	Wertung
Bangai-O	Treasure	○	○	○	In alle Richtungen scrollendes Pixel-Inferno mit Hang zum Chaos.	68 von 100
Border Down	G.rev			○	Gelungene Horizontal-Knallerei mit coolen Bossen und schicker Technik.	73 von 100
Chaos Field	Milestone			○	Mäßig spaßige vertikale Schießerei mit psychedelischer Neon-Optik.	58 von 100
Giga Wing	Capcom	○	○	○	Projektil-Overkill und High Scores in Milliardenhöhe – grafisch veraltet.	63 von 100
Giga Wing 2	Capcom		○	○	Mehr Kugeln, mehr Punkte, mehr Chaos: Fortsetzung mit Vierspieler-Modus.	66 von 100
Gunbird 2	Psikyo	○	○	○	Gegen Ende knüppelharter, altmodischer Vertikal-Shooter ohne Finessen.	64 von 100
Ikaruga	Treasure			○	Fulminante Vertikal-Raumschlacht mit einmaligem Farbwechsel-Feature.	88 von 100
Karous	Milestone			○	Kaum besser als "Radilgy": Trister Cel-Shading-Scroller ohne Überraschungen.	54 von 100
Last Hope*	ng:dev.team			○	"R-Type"-Klon für frustresistente Zocker – eine Neo-Geo-Portierung.	54 von 100
Mars Matrix	Capcom		○	○	Extrem schwerer Vertikal-Scroller mit einfallsreichem Kugel-Saug-Feature.	68 von 100
Psyvariar 2	Success			○	Behäbige Vertikal-Schießerei mit coolem Look und massig Projektilen.	66 von 100
Radilgy	Milestone			○	Zwiespältig: Hässlicher Comic-Look und zäher Beginn zehren am Spielspaß.	51 von 100
Shikigami no Shiro 2	Alfa Systems			○	Cleveres Punktesystem und verschiedene Charaktere locken Ballerfreunde.	70 von 100
Trigger Heart Exelica	Warashi			○	Unterhaltsames, extrem kurzes Projektil-Feuerwerk mit schwacher 3D-Optik.	64 von 100
Trizeal	Triangle Service			○	Altmodischer Vertikal-Shooter mit langweilig-trister Optik.	53 von 100
Twinkle Star Sprites	SNK			○	Einzigartige Kombination aus Shoot'em-Up und Knobelspiel im Knuddel-Look.	70 von 100
Under Defeat	G.rev			○	Explosionen und fette Gegner: feine Helikopter-Action in realistischem Look.	73 von 100
Zero Gunner 2	Psikyo			○	Dank sinniger Rotationstechnik eine gelungene Heli-Ballerei – ohne Smartbomb.	73 von 100

Die Kreise unter den Flaggen zeigen, in welcher Region die Spiele erschienen sind. * Last Hope hat keinen Regionalcode und wird auf CD (keine GD!) ausgeliefert.

www.maniac.de

Das beste MAN!AC-Abo aller Zeiten

ab 18

- 10% Preisvorteil
- VIP-Zugang zur Website
- unrestricted Abo DVD für alle Leser über 18

UNRESTRICTED MAN!AC 05-2007

Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 54 Euro**. Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

BITTE ANKREUZEN:

- ☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD USK16
- ☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD ohne Jugendfreigabe (SIE MÜSSEN 18 JAHRE ODER ÄLTER SEIN. BITTE SENDEN SIE EINE KOPIE IHRES PERSONALAUSWEISES MIT EIN!)

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

In-Time Aboservice
MAN!AC ABO
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

INTERAKTIV

Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1	BioShock	360	Take 2	Action-Adventure
2	Mass Effect	360	Bioware	Action-Rollenspiel
3	Grand Theft Auto IV	PS3, 360	Take 2	Action
4	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo	Jump'n'Run
5	Halo 3	360	Microsoft	Ego-Shooter
6	Resident Evil 5	PS3, 360	Capcom	Action
7	Forza Motorsport 2	360	Microsoft	Rennspiel
8	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Nintendo	Action-Adventure
9	Alan Wake	360	Microsoft	Action-Adventure
10	God of War II	PS2	Sony	Action

* Bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac.de

Manischer Moment



Sind sie nicht goldig: Rotbäckchen Matthias und Mäuschen Michael nach dem Kinderschminken.

Kinderfasching

Unsere Betriebskantine – auch bekannt als Supermarkt – scheute weder Mühen noch Kosten, ihre Neueröffnung gebührend zu feiern. Um beim Verspeisen der kulinarischen Köstlichkeiten (Brezeln und Wurstbrötchen) nicht vom quengelnden Nachwuchs gestört zu werden, durften Eltern ihre Sprösslinge zum Kinderschminken schicken. Dass die MAN!ACs Michael und Matthias diese Möglichkeit wahrnehmen könnten, hätten die Verantwortlichen wohl nicht erwartet. Die rot geschminkten Bäckchen trägt Matthias seitdem übrigens täglich...

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
info@maniac.de • www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

LESERBRIEFE

MAN!AC in neuem Gewand

Eure Heftüberarbeitung ist meiner Meinung nach sehr gelungen. Gerade die Art, wie Ihr Eure Tests jetzt schreibt, finde ich sehr ansprechend.

Christian Gräff, via E-Mail

Schickes Cover, zurückhaltende Farbgebung und übersichtlichere Strukturierung.

Martin Breck, via E-Mail

Meines Erachtens ist die Übersicht total auf der Strecke geblieben.

Michael aus Köln, via E-Mail

Nettes neues Outfit... vielleicht ein bisschen zu bunt. (...) Auf jeden Fall gefallen mir Eure neuen Bilder in den Boxen.

Matthias Kühnemund, via E-Mail

Es ist ja schick, die Tester auf echten Fotos nett 'posen' zu sehen, insbesondere Janina, aber warum sind die Bilder so trist und blass?

Philipp Labar, via E-Mail

Wir finden, dass die Bilder zum restlichen Stil passen sollten.

Das Inhaltsverzeichnis ist nicht so der Bringer. Schaut irgendwie so leer aus. Alles nicht voneinander abgegrenzt. Auch die Schrift ist zu klein geraten. Vor allem die Winz-Systemangaben. (Ich bin kein Brillenträger und hatte erst vor einem Jahr den letzten Sehtest!) Erinnert irgendwie an Kleingedrucktes in einem Vertrag. Oder ist das jetzt HD-Qualität?

Florian Sander, via E-Mail

Dass Ihr den neuen Aktuell-Bereich mit kurzen Spielebesprechungen, Hardwaretests, News und Statistiken mixt, macht diese Seiten angenehm kurzweilig. (...) Die neue Online-Rubrik war für mich als Xbox-Live-Member und Wii-Besitzer (...) längst überfällig.

Sven aus Mainz, via E-Mail

Die Idee, wichtige Fakten zu einem Spiel auf eine andere Seite irgendwo ganz woanders im Heft zu deponieren, (...) wer kommt denn bitte auf so eine hirnrissige Idee?! Vielleicht extrahiert Ihr noch die Bilder aus sämtlichen Tests und legt sie auch noch auf Extraseiten.

Florian Sander, via E-Mail

Anschließend packen wir den Fließtext als Word-Datei auf die DVD. Im Ernst: Wir wollten die Tests entschlacken und luftiger machen.

Euer Grafiksystem ist völlig daneben. Konsolen kann man eben nicht alle 'über einen Kamm scheren'. Ein PS2-Zocker weiß sehr wohl, dass seine Konsole technisch nicht mit einer PS3 mithalten kann.

Martin Breck, via E-Mail

Wenn schon eine unterschiedliche Höchstwertung nach System (...), dann unbedingt gleich in die Wertungskästen einbauen, also z.B. '5/6' statt '5/10' für ein PS2-Spiel.

Andreas Millinger, Österreich

Das haben wir bereits berücksichtigt. Da viele Leser Schwierigkeiten mit der alten Grafikwertung hatten, haben wir uns zum Redesign für eine absolute Wertung entschieden, die dem Bauchgefühl eher entspricht.

Die Idee mit dem "Schimpfen" auf schlechte Videospiele oder Übersetzungen ist genial. (...) Mehr davon!

Matthias Kühnemund, via E-Mail

Wir huldigen ab sofort dem digitalen Grauen in der 'Hall of Shame'!

Die DVD ist wirklich ausgezeichnet und kann kaum mehr verbessert werden. Die neuen Info-Pop-Ups sind auch nett, lenken aber ab, wenn gleichzeitig gesprochen wird. Text lesen, Video verfolgen und dem Sprecher zuhören, das ist einfach zu viel und zwingt öfters zum Zurückspulen.

Andreas Millinger, Österreich

Ich finde gerade langfristig interessant, wie ein Spiel im Vergleich zum Vorgänger aus der Reihe oder einem anderen älteren Titel abschneidet. Auch nach Jahren macht es für mich Sinn, ein Jump'n'Run von der Wertung her mit Mario 64 zu vergleichen. Spielspaß hängt schließlich nicht von der Grafik ab und die von Euch beschriebene gestiegene Pro-

SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag GmbH
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. Mai 2007.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS3, Xbox 360 & Wii. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MAN!AC-MEINUNG 05/07

Sony hat PlayStation Home auf der GDC vorgestellt und sorgt für weltweite Aufregung.
Was haltet Ihr von der Online-Community?

A) Ich bin schon bei "Second Life", daher interessiert mich die Sony-Kopie nicht.

B) Was ich bisher gesehen habe, ist ganz nett. Mehr als eine grafische Oberfläche ist es aber nicht.

C) Ich bin total begeistert: Für mich ist "Home" der Kaufgrund für die PlayStation 3!

Ich besitze
- ○ PS2
- ○ Xbox
- ○ 360
- ○ NGC
- ○ GBA
- ○ DS
- ○ PSP

Ich kaufe mir
- ○ PS3
- ○ Wii
- ○ Xbox 360

AUSWERTUNG: MAN!AC-MEINUNG 03/07

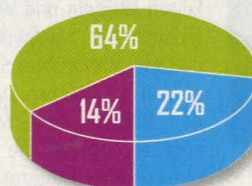
Jeden Monat fragen wir Euch nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 03/07 ging es um "BioShock". Wir haben nach Eurem Eindruck bezüglich des Unterwasser-Spektakels gefragt!

A) Interessiert mich nicht die Bohne: Trifft nicht meine Genre-Vorlieben oder meinen Geschmack.

B) Nach dem Lesen des Previews finde ich "BioShock" interessant, ich werde es im Auge behalten.

C) Ich bin hin und weg von dem Spiel: Es steht ab sofort auf meiner Wunschliste ganz oben!



Eure Rückmeldungen zum Thema

»Toller Lückenfüller, bis "Half-Life 2" endlich für die Xbox 360 erscheint.«
Paul Blasczinsky, via E-Mail

»Endlich mal ein unverbrauchtes Thema! (...) Ich freue mich schon.«
Silvana Blätz, via E-Mail

»Schön geschriebenes Preview von meinem Lieblingsredakteur Matthias (...) und das Spiel wird der Hammer!«
Björn Bertram, via E-Mail

»Genial, was für eine geile Grafik! So muss Next-Gen aussehen. «
Ögdan Özdemir, via E-Mail

duktqualität sehe ich im Spitzensektor nicht. (...) Ein wirklich gutes Spiel hat nach Jahren für mich denselben Spielspaß, wenn ein ähnlicher Titel mit leichten Verbesserungen erscheint, dann darf der auch eine höhere Wertung bekommen.

Florian Schuhrk, via E-Mail

Vergleich's mit Geld-Inflation: Wenn ein Nachfolger besser ist, als die durchschnittliche Verbesserung anderer Titel, gibt's mehr Prozente.

Sauer auf Sony?

(...) Die PS3 ist im Prinzip ein hochgradig attraktives Gerät, das mit einer schicken Optik sowohl im Wohnzimmer als auch unter dem Flachbildfernseher glänzt. Wenn es finanziell passen würde, würde ich zum Launch zuschlagen. (...) Selbst wenn es wenig interessante Exklusivspiele gibt, so ist die Konsole auf jeden Fall ein günstiger Blu-ray-Player und verarbeitet auch DVDs besser als der Vorgänger (über HDMI dann auch in Bunt). Da bin ich bereit, etwas mehr Geld auszugeben.

Aber warum muss Sony Europa immer wieder vor den Kopf stoßen? Mit der Verzögerung kann man ja noch leben, wenn dafür anders als zum Launch der Xbox 360 und dem Wii vernünftige Stückzahlen in den Umlauf kommen. Und der Preis setzt dem Ganzen noch die Krone auf. Penetrant meinen die Herren aus der Finanzabteilung, 1 Euro wäre gleich 1 US-Dollar gleich 100 Yen, dabei sieht es zurzeit eher nach 1 Euro = 1,3 US-Dollar = 155 Yen aus. Damit ist die Konsole für 599 Euro gut 200 Euro teurer als die japanische, (...) das sind über 50% mehr und lässt sich weder mit der deutschen Mehrwertsteuer noch mit Transportkosten in irgendeiner Form rechtfertigen.

(...) Die kleinere PS3 für umgerechnet 324 Euro (49.980 Yen) gibt es in Europa gar nicht erst, weil... ja, warum eigentlich, will man sich an Europa bereichern? Denn dass die paar Features 100 Euro wert sein sollen, sehe ich auch nicht. (...) Sicher wird die PS3 unter Wert verkauft, aber warum soll das ausgerechnet der europäische Markt ausgleichen, der dann auch noch mit einer abgespeckten Variante ohne Hardware-Abwärtskompatibilität daherkommt? Es ist ja nur Europa, das in den beiden Vorgängergenerationen für 40% des Absatzes verantwortlich war. Mit uns kann man es ja machen. Findige Gamer importieren sich die japanische oder die US-Version, die anderen schauen in die Röhre und werden von Amazon oder HMV noch einmal abgezockt. Unverschämtheit!

Florian Schuhrk, via E-Mail

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Wer ist Colin Gäbel? (kein Witz, ich weiß es wirklich nicht, hab den Namen aber mal hier im Forum gelesen)«
677220 über unseren Ex-MAN!AC und freien Mitarbeiter

»McDonalds brüllt nicht herum, dass die nächste Generation von Burgern erst mit dem BigMac mit Full-Gurke los geht :)«
KaiserBecks zu Sonys teilweise arg forscher PR-Kampagne für die PS3

»Wobei man natürlich auch hingehen und bei "Viva Pinata" Hakenkreuze in den Rasen mähen kann. Dafür kann das Spiel aber nichts.«
Waffler zum Dauerbrenner-Thema "Killer-/Gewaltspiele"

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Quo vadis, Abwärtskompatibilität? Kurz nach letztem Redaktionsschluss kündigte Sony an, dass europäische Spieler alte Titel nur bedingt zocken können.

MEA CULPA: "ToeJam & Earl" für die Virtual Console: Selbstverständlich stammt der durchgeknallte Alienausflug vom Mega Drive, nicht wie angegeben vom SNES!

MEA CULPA: Im Video zum Extended-Thema "Kizuna Encounter" hat sich Volontär Michael verplappert: Eine US-Version gibt's gar nicht!

SPIELE-TIPPS



Virtua Fighter 5 — PS3

Gewinnt den 'Time Attack'-Modus und startet den VS-Modus, wählt zwei Charaktere aus und nutzt dann einen der beiden folgenden Tricks.

CHEAT	CODE
Dojo Trainings-Stage ohne Zaun	↑ ↑
Dojo Trainings-Stage mit Zaun	↓ ↓

Haltet die Kreistaste gedrückt, während "Virtua Fighter 5" lädt. Wenn das Sega-Logo eingeblendet wird, hört Ihr den alten 'Seeeega'-Schlachtruf aus Mega Drive Zeiten.

SSX Blur — Wii

Im Optionsmenü von "SSX Blur" findet Ihr die Cheateingabe. Hier könnt Ihr die Passwörter aus unserer Liste benutzen. Achtet dabei auf Groß- und Kleinschreibung.

CHEAT	PASSWORT
Alle Charaktere freigeschaltet	NoHolds
Alle Kostüme freischalten	ClothShop
Yeti-Kostüm	WildFur

NBA Street Homecourt — 360

Haltet im Hauptmenü des Spiels die Tasten LB und RB gedrückt und gebt dann eine der folgenden Tastenkombinationen ein.

CHEAT	CODE
Alle Spielfelder	↑ → ↓ ←
Virtueller Basketball	↑ ↓ ← →

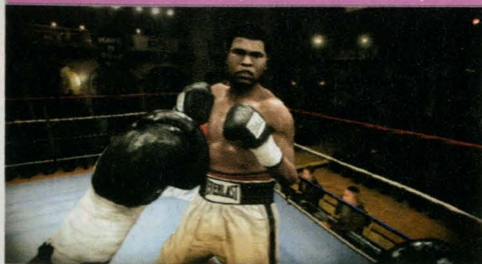
Pokémon Ranger — DS

Spielt die 'Ranger Net'-Missionen durch, um die geheime Passworteingabe freizuschalten. Drückt im 'Ranger Net'-Bildschirm die Tasten R X und ← (Digikreuz) gleichzeitig und gebt schließlich unser Passwort ein.

CHEAT	PASSWORT
Manaphy-Ei Mission freischalten	P8M2-9D6F-43H7

Fight Night Round 3 — PS3

Startet den Karriere-Modus, erstellt einen neuen Charakter und tauft ihn auf den Namen NEWVIEW. So schaltet Ihr mit einem Mal sämtliche Kampfschauplätze von "Fight Night Round 3" frei. Die Schauplätze stehen Euch zur Verfügung, wenn Ihr das Spiel zum ersten Mal speichert.

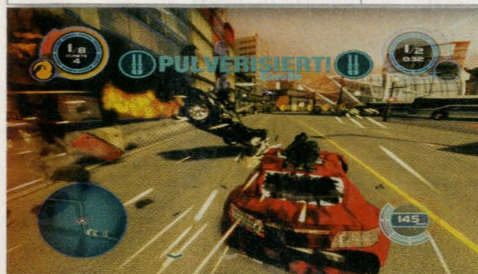


PS3 Auch dieser ehrwürdige Kampfsaal wird zur Kulisse für Euren selbstgebackenen Faustvirtuosen.

Full Auto 2: Battlelines — PS3

Gebt die folgenden Passwörter im Cheatcode-Menü ein.

CHEAT	CODE
Sceptre und Miniraketen freischalten	10E6CUSTOMER
Vulcan und Flammenwerfer freischalten	5FINGERDISCOUNT



PS3 Da platzt Euch glatt das Rohr: Mit entfesseltem Waffenarsenal zerfetzt Ihr Eure Gegner.

Burnout Dominator — PS2 PSP

Die folgenden Anweisungen gelten sowohl für die PS2- als auch für die PSP-Version von "Burnout Dominator".

FAHRZEUG	BEDINGUNG
American Classic	Goldmedaille im Maniac-Event 'Glacier Falls' der Classic-Series holen
American Drifter	3.000 Driftmeter beim Classic-Series 'Glacier Falls' Maniac-Event
Assassin	150.000 Maniac-Punkte im 'Ocean-Drive' der Hot-Rod-Series
Burnout Classic	Doppelter Burnout beim Classic-Series 'Black Gold Highway'-Rennen
Charger	Goldmedaille bei der Dominator-Challenge der Hot-Rod-Series
Custom Coupe Ultimate	Doppelter Burnout bei der 'Autobahn Near Miss'-Challenge der Tuned-Series
Custom Hot Rod	9.000 Driftmeter beim Hot-Rod-Series 'Spiritual Gate Maniac Mode'-Event
Euro Super	100.000 Maniac-Punkte im Super-Series 'Bushido Valley' Maniac-Modus
Factory GT	Goldmedaille bei der Dominator-Challenge der Factory-Series
Factory Sports	50.000 Maniac Punkte im Factory Series 'Black Gold Highway' Maniac-Modus
J Coupe	Schaltet das J Coupe zweimal beim 'Black Gold Highway' Maniac-Modus der Factory-Series aus
Limited ST	15-mal knapp an einem Auto vorbeifahren beim Factory-Series 'Glacier Falls'-Rennen
Low Rider	Goldmedaille bei der Dominator-Challenge der Tuned-Series
Street Dodger	15-mal knapp an einem Auto vorbeifahren bei der Hot Rod-Series 'Tuscon View' Burnout-Challenge
Tuned Drifter	Über 9.000 Driftmeter beim Drift-Event der Tuned-Series
Tuned Muscle	Erledigt das getunte Musclecar dreimal beim 'Steeltown Works'-Race

NBA 2K7 — PS3

Die Codes aus unserer Liste benutzt Ihr im Hauptmenü. Unter Features findet Ihr die Codeeingabe.

CHEAT	CODE
ABA-Ball	payrespect
Defensive Ausrichtung	getstops
Offensive Ausrichtung	inthezone
Unendliche Ausdauer für ein Spiel	norest
All-Star Uniform	syt6cii
Zweite Bobcats Garnitur	bcb8sta
Zweite Jazz Garnitur	zjb3lau
Zweite Nets Garnitur	nrd4esj
Zweite Wizards Garnitur	zw9idla
International Allstar-Team	tns9roi
NBA 2K Team	bestsim
Superstar Team	rta 1 spe
Topps 2K Sports All-Stars	topps2ksports
2007 All-Star Ball	ply8mia
2007 All-Star Uniformen	syt6cii
New Orleans Hornets Uniform	vdr5lya

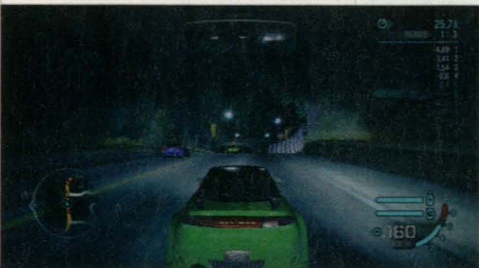


PS3 Mit offensiv ausgerichtetem Team drängt Ihr den Gegner leicht in seine Hälfte.

Need for Speed Carbon — PS3

Gebt die aufgelisteten Codes im Titelbildschirm ein.

CHEAT	CODE
10K Booster	↓ ↑ ← ↓ → ↑ ■ ▲
Unendlich Crewpower	↓ ↑ ↑ → ← ← → ■
Unendlich Nitro	← ↑ ↑ → ← ← → ■
Unendlich Speed-Breaker	↓ → → ← → ↑ ↓ ■
Logos freischalten	→ ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ■
Speziallogos freischalten	↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ ■
FREISCHALTBARE BONI	**BEDINGUNG**
Aston Martin DB9 (Exotic)	Wolf im Bosskampf-Modus besiegen
Colin	TFK besiegen
Jaguar XK 2007 (Exotic)	Alle 3 Turf-War-Rennen gewinnen
Samson	Angie oder 21st Street besiegen
Dodge Charger RT (Muscle Car)	Besiegt die 21st Muscle Car Gang



PS3 Unendlich viel Nitrosaft im Tank schießt Euren Boliden in den Rennhimmel.



Resistance: Fall of Man — PS3

Befolgt die Anweisungen unserer Liste, um die begehrten Skillpunkte zu ergattern.

SKILLPUNKT	BEDINGUNG
20th Sentry	Lasst Euch nicht von einer Lasermine treffen
Eine neue Art von Sourdough	Während der Evakuierungs-Mission in Bristol besiegt Ihr sämtliche Gegner in der Cafeteria per Sapper
Akupunktur ist billiger	Erledigt drei Gegner auf einmal mit dem Hedgehog
Gesetzbruch	Zerstört den Reaktor im Turm-Level, ohne die L209 LARK zu benutzen
Chicks Dig Eyestrain	20 Geheimdienstberichte
Chimera Pate	Überfahrt mehr als 10 Gegner in York
Keine Sorge, die Versicherung zahlt	Zerbrecht die Chimeran-Box in Level 30
Schnell wie die Schildkröte	Lasst Euch nicht von den Slipskulls außerhalb Londons treffen
Fangen	Tötet einen Heuler per Granate
Nach Luft japsen	Tötet zwei Hybriden in einem beliebigen Level, nachdem Ihr alle ihre Schläuche durchtrennt habt
Suchdrohnen	Markiert vier Hybriden mit dem Bullseye
Ich glaube, das gehört dir	Benutzt ausschließlich Chimerianer-Waffen, um Gegner im Level 72 zu töten
Ich kann mein Haus von hier aus sehen	Springt mehr als 50 Meter per L23 Fareye im Cheddar Gorge
Karma's a Bitch	Tötet jeden Chimerianer in Bracknell mit seiner eigenen Waffe
Parcour	Gewinnt alle Schlachtfelder und die Dächer im Thames-Level innerhalb von 5 Minuten
Leapin Lizard	Lasst Euch nicht von den Rollern außerhalb Londons treffen
Lightfood	Weicht den Minen in Manchester aus
Schönes Abschiedsgeschenk	Zermatscht mehr als 15 tote Hybriden
Mechanische Daumen	Gewinnt das Spiel auf Hart
Spieglein, Spieglein	Zerstört alle Glasobjekte
Unangebrachte Agression	Jagt alle Autos im Stadtbereich von Somerset in die Luft
Geschwindigkeitsüberschreitung	Spielt Somerset in weniger als 7 Minuten und 45 Sekunden durch
Nirgends ein Versteck	Tötet 5 Gegner eines Levels, indem Ihr sie per Auge durch eine Wand blast

GEWINNSPIELE

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 4. Mai 2007.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

BLACK OR WHITE

Gewinnt einen schwarzen oder weißen DS Lite und greift Euch Spiele ab!

Nintendo hat die Spendierhosen an: Sahnt eines von zwei DS-Bundles (DS Lite + Spiel) ab oder schnappt Euch das Sportspiel-Spektakel "Mario Slam Basketball".

1x DS Lite in Weiß mit dem Spiel "Actionloop"
1x DS Lite in Schwarz mit dem Spiel "Magical Starsign"
3x "Mario Slam Basketball" für DS

NINTENDO DS Lite

Nintendo

Beantwortet flugs folgende Frage: Inwiefern unterscheidet sich der Bildschirm des DS Lite von dem des Vorgänger-Modells?

A: Er ist höher aufgelöst.
B: Er kann mehr Farben darstellen.
C: Er ist heller.







Stichwort: DS Lite

Ski heil!

Die Frage:
Welcher deutsche Skispringer ist noch aktiv?

A: Jens Weißflog
B: Martin Schmitt
C: Dieter Thoma









In Zusammenarbeit mit RTL Playtainment verlosen wir folgende Spiele:

4x "RTL Biathlon 2007" für PS2
5x "RTL Skispringen 2007" für PS2

Drei Gewinner dürfen sich außerdem über eine CD für die Après-Ski-Party freuen:

3x "Après Snow Party"-CD







Stichwort: RTL

KNOW-HOW

EURE FILME AUF PS3

Vom Internet-Filmchen bis zum HD-Streifen: Mit MAN!AC und kostenlosen PC-Tools bringt Ihr beliebige Videodateien auf Eure PS3-Festplatte.

Dank Blu-ray-Laufwerk ist die PS3 mit neusten Filmmedien kompatibel, aber was ist mit den guten alten Videodateien von der PC-Festplatte? Zwei Windows-Programme bringen sie ins korrekte Format: Der "PS3 Video Converter" schlägt mit knapp 25 Euro zu Buche, deshalb greifen wir zur kostenlosen Software "PS3 Video 9". Für den Transfer auf die Konsole benötigt Ihr ein kompatibles Wechselmedium wie z.B. Memstick, Compact-Flash oder SD-Card. *oe*

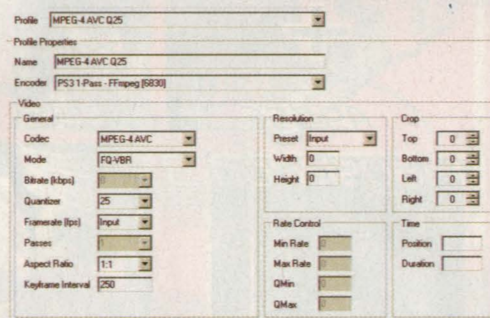
INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
PS3 Video 9	www.redkawa.com
PS3 Video Converter	www.mp4converter.net

1 DIE KORREKTEN EINSTELLUNGEN

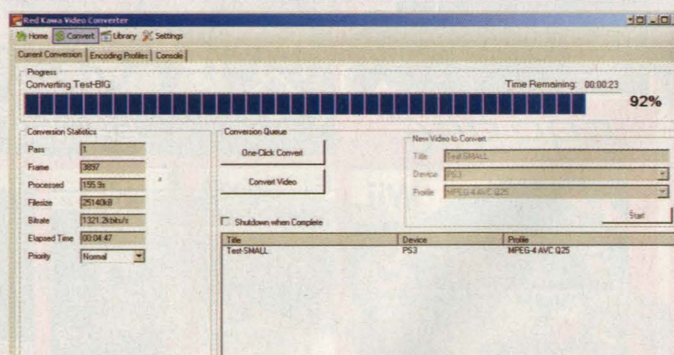
Surft auf die Red-Kawa-Homepage, klickt unter 'Video Converters' auf "PS3 Video 9" und ladet die Software runter. Installiert das Programm und klickt nach dem Start auf den Button 'Convert': Direkt darunter könnt Ihr nun bei 'Encoding Profiles' die Einstellungen vornehmen. Erstellt ein neues Profil und wendet Euch den Video-Einstellungen zu: Wählt den Codec 'MPEG-4 AVC' sowie den Modus 'FQ-VBR', dann stellt Ihr Bildrate und Auflösung auf 'Input'. Bei diesen Einstellungen wird Eure Filmdatei in Originalauflösung ins PS3-Format gebracht, wobei sich der Speicherbedarf an der Bildqualität orientiert. Diese regelt Ihr durch die Option 'Quantizer', sinnvoll ist der Wert '25': Bei kleineren Werten steigt der Speicherbedarf rapide, die Qualität aber nur gering. Speichert nun das Profil.

Wer die Bildauflösung des Films nachträglich vergrößert, erreicht damit keine bessere Qualität – er verbraucht nur mehr Rechenzeit und Speicher.



2 KONVERTIERT EURE FILME

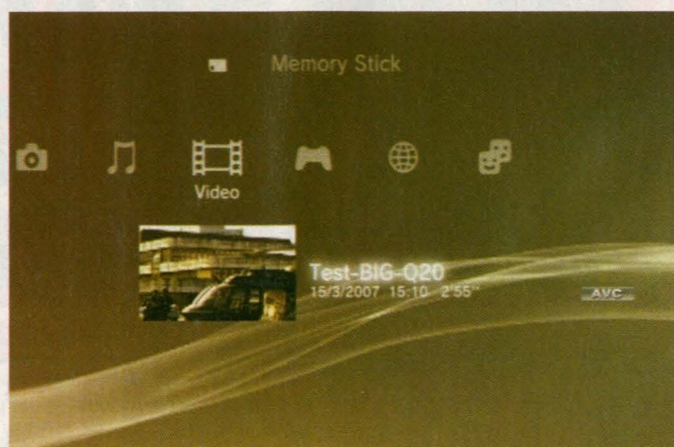
Mit diesem Standardprofil lassen sich die meisten Videodateien optimal ins PS3-Format bringen, deshalb legt Ihr es auf die 'One-Click'-Funktion: Wechselt in die 'Settings' und klickt es unter 'One-Click Settings' und 'Profil' an. Anschließend geht Ihr auf 'Convert' und darunter zu 'Current Conversation'. In diesem Fenster gelingt das Umwandeln der Videos per Knopfdruck: Wählt 'One-Click Convert' und Eure Videodatei, schon geht es los! Wer gleich mehrere Dateien wandeln will, kann sie in einem Aufwasch eingeben und ihre Reihenfolge in der Liste unten modifizieren. Falls Ihr dabei mit einem anderen Profil experimentieren wollt, nutzt Ihr den Button 'Convert Video', damit lassen sich Titel und Profil für jede Datei separat bearbeiten. Wenn Ihr nebenbei auf Eurem Rechner surfen oder arbeiten wollt, senkt Ihr unter 'Conversion Statistics' die Priorität der Anwendung auf 'Below Normal' oder 'Low'. Diese Einstellung tritt aber erst beim Umwandeln der folgenden Datei in Kraft, der aktuell bearbeitete Film wird nicht berücksichtigt.



Die Rechenzeit für das Umwandeln variiert: Für eine 90-Minuten-Aufnahme aus dem HDTV brauchen selbst flinke PCs einige Stunden.

3 TRANSFER PER SPEICHERKARTE

Euer fertiges Video bringt Ihr mit einer kompatiblen Speicherkarte auf die Konsole: Erstellt im Hauptverzeichnis des Mediums einen Ordner mit dem Namen 'VIDEO' und kopiert Eure Filmdatei hinein. Steckt die Speicherkarte nun in den passenden Slot der PS3, klickt im Home-Menü unter 'Video' auf 'Memory Stick' und startet Euren Film. Mit der Kopierfunktion (via Dreieck-Taste) lässt sich die Videodatei auch auf die Festplatte der Konsole bringen, um die Speicherkarte für weitere Dateien zu verwenden: Besonders bei Filmen in HD-Auflösung kann es zu Rucklern kommen, wenn Ihr die Datei direkt vom Medium spielt. Außerdem sieht dann auch das Home-Menü schmucker aus: Sobald sich eine Videodatei auf der PS3-Festplatte befindet, wird das Standard-Icon gegen einen bewegten Ausschnitt aus dem Video ersetzt – damit seht Ihr auf einen Blick, um welchen Film es sich handelt.



Sobald Ihr die Speicherkarte in die PS3 steckt, erscheint sie im Home-Menü: Kopiert Eure Filme auf die Festplatte.

MANIAC EXTENDED

» INHALT

Testgelände Spielhalle

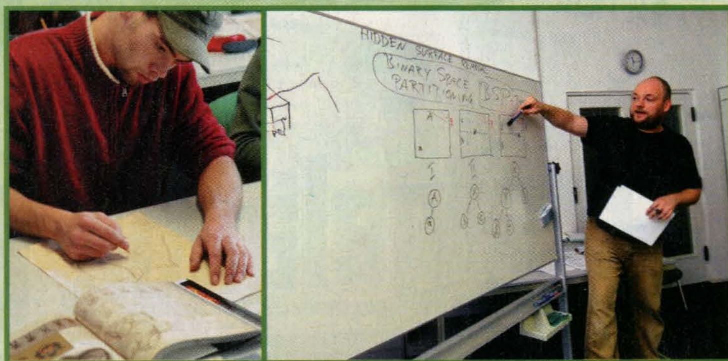




TRAUMBERUF SPIELE-ENTWICKLER

Es hat sich viel getan in Deutschlands erster Schule für angehende Spiele-Entwickler. MAN!AC war vor Ort und hat das neue Kursprogramm der Games Academy unter die Lupe genommen.

X Entwicklungsland Deutschland: In Sachen Video- und Computerspiele besteht hier zu Lande gewaltiger Nachholbedarf. Düster sieht es nicht nur bei der gesellschaftlichen Akzeptanz unseres Hobbys aus – auch der dringend nötige Nachschub an jungen Kreativen mit Videospiel-affiner Ausbildung ist mager. Aber es gibt Hoffnung: Wer nicht nur hin und wieder in virtuelle Welten abtauchen, sondern sie überdies verstehen oder sogar erschaffen will, für den gibt es eine Anlaufstelle: Die Games Academy in Berlin will die deutsche Entwicklerszene mit jungen, gut geschulten Spiele-Fans versorgen.



Der Unterricht an der Games Academy besteht aus Wissensvermittlung und praktischem Arbeiten. Nur so werden die Studenten optimal auf den Beruf des Spiele-Entwicklers vorbereitet.

Bewerben bei der Games Academy

Bevor Ihr bei der Games Academy die Schulbank drückt, stehen Euch einige Hürden im Weg. Vorraussetzung für eine erfolgreiche Bewerbung ist unter anderem ein Mindestalter von 18 Jahren, für den Kurs Game Producing ein Alter von 22 Jahren. Ihr solltet außerdem mindestens die Realschule beendet haben, eine abgeschlossene Ausbildung oder ein Studium sind von Vorteil.

Bewerbung:

Ein formelles Bewerbungsschreiben mit tabellarischem Lebenslauf und Zeugnissen sind bei der Games Academy ebenso Pflicht wie Arbeitsproben. Zukünftige Studenten müssen ihr kreatives Potenzial je nach Kurs mit selbst erstellten Programmen, Spieledemos, Internetseiten, Zeichnungen oder Rendergrafiken unter Beweis stellen, bevor es zum persönlichen Gespräch nach Berlin geht.

Gebühren und Finanzierung:

Die Ausbildung an der Games Academy ist nicht gerade billig. Wollt Ihr Euch beispielsweise zum 3D-Programmierer ausbilden lassen, müsst Ihr einmalig 35 Euro Bewerbungsgebühr und 175 Euro Anmeldegebühr entrichten. Dazu kommen knapp 800 Euro Kursgebühr im Monat. Bei vier Semestern beläuft sich der finanzielle Aufwand damit auf über 18.600 Euro. Gibt es nicht kräftig finanzielle Rückendeckung von den Eltern, könnt Ihr staatliche Fördermittel, z.b. das Schüler-BAföG in Anspruch nehmen. Das deckt jedoch nicht die kompletten Kurskosten, viele Studenten greifen deshalb zum staatlichen Bildungskredit und erhalten bei zweijähriger Ausbildung 300 Euro, bei einjähriger Ausbildung 600 Euro zusätzlich im Monat.

Alle Informationen zur Bewerbung und Gebührenordnung erhaltet Ihr unter www.games-academy.de oder folgender Anschrift:

Games Academy
Rungestrasse 20
10179 Berlin

Keine normale Schule

Zum Game Designer bildet die staatlich anerkannte Spezialschule nun schon seit sechs Jahren aus. Seitdem hat sich viel verändert: Vor drei Jahren (damals berichteten wir erstmals über die Games Academy) belegte die Bildungseinrichtung wenige Räume in einem Ostberliner Hinterhofgebäude, jetzt nimmt sie bereits drei Stockwerke ein – und das direkt im Herzen der Hauptstadt. Verwaltung, Aufenthaltsbereich, Räume für theoretisches und praktisches Arbeiten, ein Spielzimmer sowie der große Vorführsaal sprechen optisch für den Erfolg der letzten Jahre. Mit der Zimmerzahl ist auch das Studienangebot gewachsen: Konkurrenz haben die Game Designer von 3D-Programmierern, Game Artists und Comic Designern bekommen. Doch damit gibt sich die Berliner Lehranstalt nicht zufrieden und nimmt immer wieder neue Kurse ins Programm. Aktuell bereichern die Lehrgänge Interactive Audio und Game Producing die Ausbildung. Allerdings expandiert man nicht etwa, um mehr Studiengebühren einzustreichen. Stattdessen werden neue Studiengänge von der Spieleindustrie beeinflusst. Die

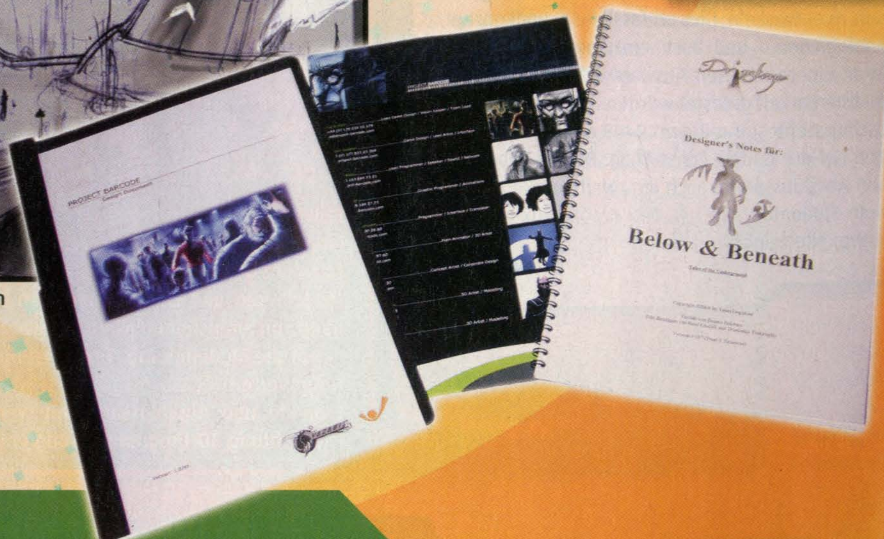
weiß schließlich am besten, bei welchen Berufsgruppen Nachwuchsbedarf besteht. In Absprache mit einem großen deutschen Publisher entstand so die Ausbildung zum Game Producer. Überhaupt ist der enge Kontakt mit der deutschen Entwicklerszene ein wichtiger Bestandteil: Über zwei Drittel der Dozenten kommen aus der Branche und bringen so reichlich praktische Erfahrung in den Unterricht ein. Dieser besteht nämlich nur zu einem Teil aus trockener Theorie. Vielmehr bestimmen Zeichnen, Fotografieren, Modellieren, Programmieren und Präsentieren den Alltag der Studenten. Reger verbaler Austausch ist im Unterricht daher nicht nur erlaubt, sondern ausdrücklich erwünscht. Hier zählt vor allem Team-Arbeit, Eigenbrötler sind fehl am Platz. Vom ersten Semester an finden sich deshalb Studenten aus allen Fachrichtungen in kleinen Teams zusammen: Gemeinsam feilt man an den ersten Ideen, erarbeitet ein Konzept und bringt das Projekt im Laufe der Ausbildung zur Vollendung. 110 Studenten lernen derzeit an der Games Academy, wo sie sich regelmäßig unter der Leitung von Dozent Sylvius Lack im großen Versammlungsraum treffen, um dort den Kommilitonen ihre Arbeiten vorzustellen. Neulinge profitieren auf diese Weise von den Erfahrungen der älteren Semester.

Von der Schulbank ins Entwicklerstudio

Und was folgt nach der Ausbildung? 70 Prozent der Studenten erhalten ein Praktikum, dürfen sich über die Festanstellung bei Herstellern bzw. Entwicklern freuen oder machen sich selbstständig. Unbedarft gehen die Abgänger selten in die Berufswelt. Schon während der Ausbildung knüpfen viele Studenten beispielsweise im Rahmen eines Praktikums Kontakte zur Entwicklerszene. Auf Messen wie der Games Convention oder der Game Developers Conference (Bericht ab S. 104) ist damit gleich der Schritt ins Arbeitsleben verbunden: Auf der Messe in Leipzig warb ein großer Publisher der Games Academy die Studenten quasi vom Stand weg ab. Grundsätzlich ist die abgeschlossene Schulausbildung einem solch überhasteten Job-Einstieg jedoch vorzuziehen.

Die Studenten sind das Kapital der Schule – und das wächst beständig. Im Hinterkopf der Gründer entstehen bereits neue Lehranstalten in Deutschland sowie ganz Europa. Doch man will nichts überstürzen! Nicht umsonst lautet das Credo der Games Academy: "Lieber kleine sorgfältige Schritte als große Sprünge." *jw/ts*





Im Laufe des Studiums müssen die Studenten Konzepte erstellen – in visueller und schriftlicher Form.



Felix Wittkopf

Ausbildungsberatung, Sales & Marketing

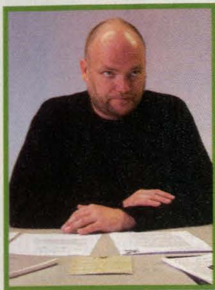
Wie entstand die Idee zur Games Academy?
Die Idee entstand über den Kontakt zu Publishern durch den Geschäftsführer Thomas Dlugaiczyk, der auch die USK als Kontrollorgan mitaufgebaut hat. Dadurch entstand auch der Wunsch nach einer Quelle, wo Nachwuchs für die Entwicklung hergezogen werden kann.

Wie sieht die Situation für Spieleentwickler in Deutschland heute aus?
Der Ansatz der Games Academy war, als 'Mission-Statement', wie wir es so schön nennen, den deutschsprachigen Raum mit gut ausgebildeten Entwicklern zu versorgen. Denn die Deutschen sind in den Top 5 weltweit in Sachen Konsumieren von Spielen. Aber das Geld fließt dahin, wo es entwickelt wurde, und das ist nie Deutschland gewesen. Das hat sich über die Jahre verbessert, aber die Entwicklung in Deutschland hängt natürlich hinterher.

Liegen die Möglichkeiten ausgebildeter Spieledesigner mehr hier zu Lande oder im Ausland?
Jeder kann sich bewerben, wo er will. Normalerweise ist der Einstieg bei einem deutschen Studio, um erste Erfahrungen zu sammeln. Es gibt auch die Möglichkeit, sich im Rahmen der Games Convention mit Entwicklern auszutauschen und Kontakte zu knüpfen.

Aus welchen Bereichen kommen die Studenten?
Das ist unterschiedlich: Es gibt welche, die in Mod-Teams auf professioneller Hobby-Ebene Erfahrung gesammelt haben – im Modelling-Bereich, Leveldesign oder Storytelling. Gewisse Vorkenntnisse oder Talente sind Pflicht: Jemand, der gerne spielt und alle Konsolen zu Hause hat – das reicht als Vorgabe nicht aus, hier einen Kurs zu machen.

Wie sieht die Zusammenarbeit mit der Branche aus?
Wir arbeiten intensiv mit Entwicklern zusammen, mit Publishern haben wir auch wichtige Kontakte. Jeder Entwickler schickt uns gerne Dozenten, denn jeder Dozent ist gleichzeitig 'Spion' für seine Firma. Jede Firma guckt, wer in unseren Kursen für die Branche und speziell fürs eigene Studio interessant sein könnte.



Sylvius Lack

Fachbereichsleiter Game Design, Dozent

Wie schätzen Sie die Situation von Spieledesignern in Deutschland ein?
Es passiert viel; es gibt viele Neugründungen. Es werden viele Leute gesucht, speziell im Bereich Leveldesign und Testing, aber auch Programmierer, 2D- , 3D-Artists werden händeringend gesucht. Und ich habe den Eindruck, wir befinden uns am Beginn einer Entwicklung, die noch mindestens die nächsten zwei, drei Jahre weitergeht. Doch weiterhin besteht großer Nachholbedarf, wenn man sich Länder wie Großbritannien, Japan oder die USA anschaut.

Was verstehen Sie unter Spielspaß und wie wird dieser vermittelt?
Spielspaß... Ich sage einmal die Freude am Spielen, das Sich-Hineinbegeben in eine von der üblichen Umwelt abgegrenzten Situation, die gewissen Spielregeln unterworfen ist – diesen Spaß kann man nicht erzeugen und auch nicht vermitteln, der muss vorhanden sein. Die Frage ist, wie ermöglichen wir es dem Spieler in die Welt einzudringen und sich ausleben zu können. Stichwort: der berühmte 'Flow', der Spielablauf, das ominöse Gameplay; was macht eigentlich Spaß? Das ist es, was wir hier vermitteln und an dem wir mit den Studenten arbeiten.

Wie sehen die Studentenprojekte aus?
Wir beginnen im ersten Semester mit dem P100; das erste Projekt, das sich die Studenten vornehmen. Und zwar die Adaption eines klassischen Computerspiels. Im letzten Semester waren "Space War", "Pong", "Breakout" und "Tron" die Vorlagen. Die Aufgabe besteht darin, eine freie Umsetzung unter Beibehaltung des eigentlichen Spielablaufs zu erstellen. Es muss kein Computerspiel sein, es kann auch eine Brettspielumsetzung sein, es wären auch mechanische Umsetzungen möglich. Wobei wir noch kein Projekt hatten, das vielleicht "Pong" in ein Rollenspiel umgesetzt hat. Beim Konzept muss darauf geachtet werden, dass von den Teammitgliedern alle notwendigen Bereiche (Programmierung, Artists) abgedeckt sind.

Was erwartet die Absolventen bei der Abschlussarbeit?
Die Abschlussarbeit ist ein Projekt, das über ein bzw. drei Semester läuft. Die Gamedesigner mit einjähriger Ausbildung machen dann ein Mod, ein Leveldesign, ein Add-On eines bestehenden Titels oder entwickeln eigene Spiele mit Hilfe einer Middleware. Die zweijährigen Projekte (Artists und Programmierer) beginnen nach dem P100, ein eigenes Spielkonzept zu entwickeln. Dies umfasst das Grundkonzept, eine Technologiedemo und auch einzelne spielbare Elemente, die in einem internen Auswahlverfahren bewertet und auf Realisierbarkeit getestet werden. Wir konzentrieren uns im Abschlusssemester mit dem P400 ganz klar auf eine Präsentation auf der Games Convention. Das ist neben der eigentlichen Abschlussarbeit auch die zweite große Motivation für viele Studenten, um z.B. Peter Molyneux oder Bill Roper ihre Projekte zeigen zu können.

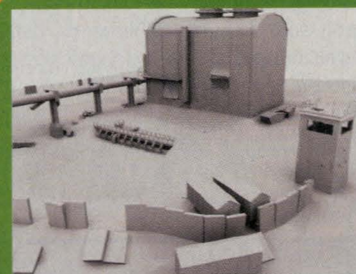
Überblick Kursangebot



Game Design

Der älteste Kurs an der Games Academy bildet Studenten zum Game Designer bzw. Level Designer aus.

Dauer: zwei Semester
Empfohlene Vorkenntnisse: Informatikstudium, BWL, künstlerisches Gespür
Das wird gelehrt: Die späteren Spieledesigner bekommen ein kompaktes Wissenspaket bestehend aus Programmierung, Visualisierung, wirtschaftlichen und rechtlichen Grundlagen sowie Spieltheorie vermittelt. Die Studenten lernen im Team zu arbeiten und ein Spiel von der Konzeptionierung über die Planung bis zur Ausarbeitung zu betreuen. Im Anschluss an die Ausbildung Game Design besteht die Möglichkeit, zusätzlich einen Studiengang in 3D-Programmierung, Game Art & Animation, Game Producing und Interactive Audio zu belegen. Studenten beginnen dabei gleich im zweiten Semester des jeweiligen Kurses.



3D-Programmierung

3D-Programmierer gehören wie die Game Producer zu den gefragtesten Berufsgruppen in der Industrie, sind sie doch für die elementarsten Bereiche eines Spiels verantwortlich.

Dauer der Ausbildung: vier Semester
Empfohlene Vorkenntnisse: Informatikstudium, Erfahrung mit Programmiersprachen
Das wird gelehrt: Die Studenten lernen, wie sie mit Hilfe von Programmiersprachen und Entwicklerwerkzeugen Spiele-Engines erstellen. C++, DirectX, Shader-Programmierung, KI und Realtime Physics stehen auf dem Unterrichtsplan. Gemeinsam mit Studenten aus den Bereichen Game Design und Game Art & Animation stellen die 3D-Programmierer im Laufe des Studiums eigene Projekte auf die Beine. Wer sich zum Special FX Designer spezialisiert, lernt im Besonderen das Konzipieren und Erstellen grafischer Effekte wie Explosionen oder Wasserflächen.



Game Art & Animation

Der Künstler unter den Entwicklern, der Game Artist, ist für die Umsetzung der Spielegrafik verantwortlich. Spezialisierungen gibt es im Bereich Animation und Charakter-Entwicklung.

Dauer: vier Semester
Empfohlene Vorkenntnisse: zeichnerisches Talent
Das wird gelehrt: Zuerst gehören die klassisch bildenden Künste wie Zeichnen, Modellieren und Cartoonanimation zum Unterrichtsplan. Später wird der Umgang mit branchenüblicher Software (z.B. Maya, Cinema 4D, Photoshop) und damit die Modellierung, Texturierung, Animation von Spielwelten und -charakteren vermittelt. Auch Techniken wie Motion Capturing gehören zum Lehrplan. Projekte und Abschlussarbeiten werden gemeinsam mit Studenten aus der Fachrichtung 3D-Programmierung entwickelt.

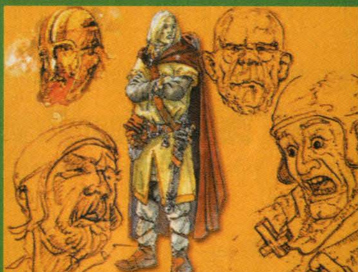
Game Producing



Mit dem neuen Kurs versucht die Games Academy, die Studenten auf die große Verantwortung als Game Producer vorzubereiten.

Dauer der Ausbildung: vier Semester
Empfohlene Vorkenntnisse: Führungsqualitäten, BWL-Studium
Das wird gelehrt: Als Projektmanager muss der Game Producer über betriebswirtschaftliches und juristisches Wissen verfügen. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass Budget und Zeitplan eingehalten werden. Die Studenten lernen, die Qualität in Entwicklung befindlicher Spiele einzuschätzen und zu maximieren. Game Producer bekommen einen Einblick in die kreativen Bereiche der Spieleentwicklung und arbeiten deshalb eng mit Studenten anderer Fachrichtungen zusammen. Sie helfen anderen Gruppen bei der Betreuung von Spielen bzw. leiten eigene Projekte.

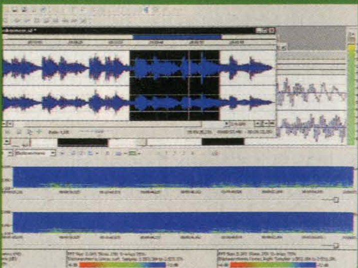
Comic Design



Dieser einjährige Kurs dreht sich weniger um das Thema Spieleentwicklung, vielmehr werden die Studenten auf das Leben als Comic-Designer vorbereitet.

Dauer der Ausbildung: zwei Semester
Empfohlene Vorkenntnisse: zeichnerisches Talent
Das wird gelehrt: Dozent Emmanuel Murzeau, selbst Comiczeichner und Illustrator für große Verlage, vermittelt den Studenten jeden Samstag, wie zweidimensionale Comic-Charaktere und Umgebungen entstehen. Ein Schwerpunkt der Ausbildung liegt auf Charakterentwicklung und Storytelling. Der sehr praktisch angelegte Kurs (der Theorieanteil beträgt ca. 20%) lehrt nicht nur klassische Zeichentechniken mit Stift und Papier, auch die Umsetzung am Computer sowie die digitale Colorierung gehören zum Unterricht.

Interactive Audio



Neben Game Producing der zweite neue Kurs an der Games Academy. Studenten werden hier nicht nur als Sounddesigner für den Bereich Spiele, sondern auch für Film und Fernsehen ausgebildet.

Dauer der Ausbildung: vier Semester
Empfohlene Vorkenntnisse: musikalisches Verständnis
Das wird gelehrt: Die Studenten lernen, mit Hilfe der klassischen Ton- und Studiotechnik interaktive Klangwelten zu gestalten. Zur Audioproduktion gehört die Erstellung von Sprachaufnahmen, Soundtracks oder Handy-Klingeltönen sowie die Einbindung von Musik in ein Spiel, weshalb auch Script und Programmiersprachen vermittelt werden. Der zukünftige Interactive-Audio-Engineer arbeitet während der Ausbildung eng mit anderen Studiengängen zusammen: Mit Game Designern erstellt er Audiokonzepte und mit Hilfe der 3D-Programmierer fügt er Sounds in die fertige Spielumgebung ein.



Chris Hecht

Game Designer, 3. Semester Game Artist

Wie sieht Dein Ausbildungsalltag aus?
Wir haben Wochenseminare bzw. Tagesseminare und müssen zusätzlich an unseren Projekten arbeiten. Wir haben eigentlich keinen geregelten Arbeitsalltag. Wir arbeiten wirklich, wie wir können, wie wir wollen.

An welchem Projekt arbeitest Du gerade?
Ich arbeite gerade mit meinem Team an einem Add-On für "Paraworld". Wir nehmen das Hauptspiel und packen neue Einheiten rein, versuchen neue Videos und neue Levels reinzubringen.

Hat die Games Academy Deine Erwartungen erfüllt?
Ja. Ich habe es mir aber anders vorgestellt. Man sitzt hier wirklich nicht den ganzen Tag vor dem Rechner, man macht viele andere Dinge: Fotografie, Modelling, Zeichnen oder Drehbücher schreiben. Ich habe auch nicht erwartet, dass der Kontakt zur Branche so nah ist.

Was sind Deine künftigen Ziele?
Ich möchte zunächst in Deutschland arbeiten, um Praxiserfahrung zu sammeln. Dann möchte ich auf alle Fälle ins Ausland gehen. Die Traumvorstellung wäre natürlich das eigene Studio zu haben und seine eigenen Projekte zu verwirklichen.

Von der Idee zum fertigen Spiel: Studentenprojekt "Fragfist"



Innerhalb von drei Semestern stellten die Studenten Jens Kortboyer, Stephan Unverwerth und Marcel Schaika den Mehrspielerbasierten Vehikel-Shooter "Fragfist" auf die Beine. Ziel des Spiels: durch Aufsammeln einer Sirene zum "King of the Hill" aufzusteigen und sich nicht von den anderen Spielern zerstören zu lassen. Via Power-Ups können die Fahrzeuge mit Bleispritzen, Raketen- oder Flammenwerfer aufgerüstet werden. Inspirieren ließ sich das Trio unter anderem vom Action-Rennspiel "Flatout", dessen Entwickler sie sogar kontaktierten und sich Tipps zum Thema Schadensphysik holten. Der Fokus auf Mehrspieler-Gefechte hat einen ganz banalen Grund: Dadurch sparte sich das Studenten-Trio die aufwändige Entwicklung einer KI. Getrickst wird auch an anderer Stelle: Gebäude und Objekte werden nur dann dargestellt, wenn die Kamera direkt darauf zeigt. Auch besitzen alle Level-Objekte das Gewicht null, die hochgerüsteten Kampfmaschinen schieben deshalb Autowracks oder Fässer wie eine Dose zur Seite. Studentenprojekte wie "Fragfist" entstehen meist auf Basis einer kostenlosen Middleware. In diesem Fall kam die Grafik-Engine Ogre3D und die Netzwerk-Engine RakNET zum Einsatz. Der Lohn der Mühen: "Fragfist" belegte im renommierten Animago-Wettbewerb den 3. Platz. (www.fragfist.com)





Koji Kondo



Der Spielmann von Nintendo

MAN!AC befragt den Mann hinter den "Mario"- und "Zelda"-Soundtracks zu Leben und Wirken eines Spiele-Komponisten.



MAN!AC: Erzählen Sie uns doch bitte zunächst, wie Ihre Liebe zur Musik und insbesondere zu Spiele-Soundtracks begann.
Kondo: Was die Musik im Allgemeinen angeht, so fing ich mit einer elektrischen Orgel an.

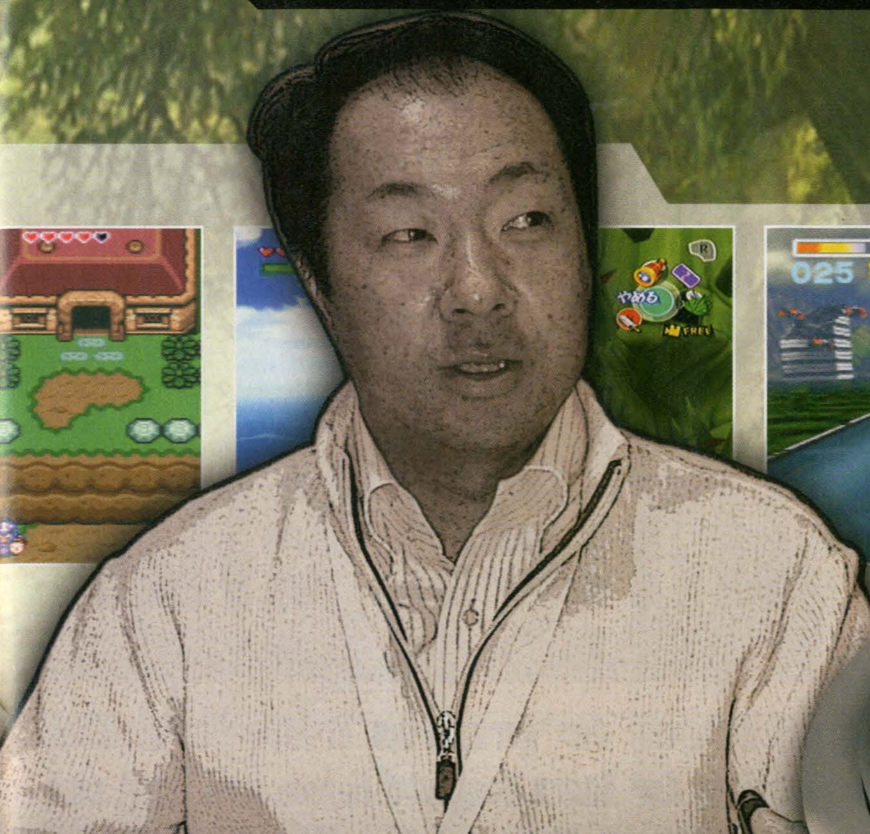
MAN!AC: Also auf einem Synthesizer?
Kondo: Ja, so ungefähr. Im Alter von fünf Jahren hatte ich eine Yamaha – und auf der orgelte ich auch noch, als ich lernte, Klavier zu spielen. Und was die Spielemusik angeht: Nach meinem Abschluss an der Universität wurde ich von Nintendo angeheuert, um als Festangestellter an Spiele-Sounds zu arbeiten. Das war 1984.

MAN!AC: Zuvor gab es bei Nintendo keine Musiker?
Kondo: Richtig, man beschäftigte nur Elektro-Ingenieure bzw. Programmierer, die zusätzlich über einen gewissen musikalischen Hintergrund verfügten.

MAN!AC: Was war Ihre erste Arbeit als Komponist?
Kondo: Die Musik für den Arcade-Titel "Punch Out".

MAN!AC: Eine Sache zum 8-Bit-NES: Die Sound-Kapazität des Systems war äußerst beschränkt, trotzdem haben Sie ihm ebenso wie einige Ihrer Kollegen manche der erinnerungswürdigsten Videospiel-Melodien schlechthin entlockt. Können Sie die Herausforderung beschreiben, für das NES zu komponieren?
Kondo: Wie Ihr sicher wisst, konnte man auf dem NES mit gerade mal drei Kanälen arbeiten, außerdem hatte es eine ziemlich kleine Sound-Datenbank. Trotzdem haben wir versucht, mit Hilfe dieser kleinen Ressourcen verschiedene Kombinationen zu erschaffen, um vor dem geistigen Auge des Spielers Bilder entstehen zu lassen.

MAN!AC: Das Disk-System für das Famicom (erschien nur in Japan) verfügte über einen extra Sound-Kanal. Wie beeinflusste der Ihre Werke?
Kondo: Sogar dieser eine zusätzliche Kanal machte mich verdammt glücklich, denn durch ihn wurde die Musik ausdrucksstärker. So konnten wir viele verschiedene Effekte generieren, die vorher





unmöglich waren. Außerdem erlaubte er uns, dem Benutzer unsere Spielinhalte besser zu vermitteln.

MAN!AC: Aber die westlichen Versionen dieser Titel erschienen nur als normales Modul... mit den üblichen drei Kanälen also. War das nicht problematisch?
Kondo: Ja, diese neuen Arrangements waren eine echte Herausforderung, zumal ich sie alle selbst ausarbeiten musste. Tatsächlich setzten wir Delta-Modulation ein, um den ursprünglichen Sound möglichst originalgetreu zu simulieren. Das war zwar eine ziemlich billige Lösung – aber damit mussten wir nun mal leben (Anmerkung der Redaktion: "Super Mario Bros. 2" ist ein gutes Beispiel hierfür).

MAN!AC: Manche Spiele-Komponisten, aber auch viele Fans bevorzugen die Musik der 8-Bit- und 16-Bit-Ära. Man musste sich noch richtig anstrengen, der Hardware tolle Töne zu entlocken. Wie sehen Sie das? Genießen Sie die Arbeit mit der aktuellen Hardware mehr – oder vermissen Sie die gute alte Zeit?
Kondo: Ich denke, beides hat seine Vor- und Nachteile. Das Gute an 8- und 16-Bit war tatsächlich, dass wir aufgrund der eingeschränkten Mittel besonders kreativ sein mussten. Hier konnten wir uns nicht auf eine große musikalische Bandbreite und ein Orchester verlassen, um unsere Kompositionen zu interpretieren. Es ging vor allem um die Melodie als solche. Und was das Heute betrifft: Anstatt sich darum zu bemühen, etwas besonders Einzigartiges zu erschaffen, verlassen sich viele Leute zu sehr auf die Technik oder die Instrumentation.

MAN!AC: Wie entwickelt man eigentlich Spielemusik? Komponieren Sie schon im Vorfeld – oder erst dann, wenn Ihnen das fertige Programm vorliegt?
Kondo: Gewöhnlich komponiere ich parallel zur Entwicklung. So ist es mir möglich, den Entwicklern dabei zuzusehen, wie sie das Spiel erschaffen und ich kann bereits über die unterschiedlichen musikalischen Themen nachdenken. Haben die Kollegen ihre Arbeit abgeschlossen, kann ich mich bei meinem weiteren Vorgehen von diesen Themen inspirieren lassen.

MAN!AC: Hatten Sie jemals ein Gefühl wie "Das hätte ich anders machen sollen!"?
Kondo: Natürlich – von Zeit zu Zeit denke ich mir "Da wäre ich besser von einer anderen Seite herangegangen". Aber letztlich geht es mir darum, dass sich wie beim Spiel selber alle Einzelteile zu einem großen, ausbalancierten Ganzen zusammenfügen – und dass diese beiden Werke (Spiel und Musik) miteinander harmonieren.

MAN!AC: Haben Sie unter Ihren Werken ein Lieblingsstück?
Kondo: Unter so vielen Stücken eins herauszupicken, das ist ziemlich schwierig – aber ich denke, ich nehme "Super Mario", und zwar weil ich nicht damit gerechnet habe, dass dessen Musik einen solchen Bekanntheitsgrad erreichen würde.

MAN!AC: Sie haben bereits mehrere Konzerte gegeben – und Shigeru Miyamoto spielte sogar einige Ihrer Themen auf seiner Gitarre. Gibt Ihnen so etwas das Gefühl, etwas Besonderes erreicht zu haben?
Kondo: Definitiv. Das macht mich sehr glücklich und gehörte schon immer zu meinen Träumen: Songs zu komponieren, die weltweit in Konzerten gespielt werden.

MAN!AC: Zu Ihren Werken existieren zahlreiche Fan-Interpretationen. Kennen Sie einige davon?
Kondo: Ja, unter den Verantwortlichen sind eine ganze Menge Leute mit viel Talent. Ich halte sie wirklich für fantastisch, sie haben mich schon oft überrascht. Ich kenne und schätze viele ihrer Stücke.

MAN!AC: Was beeinflusst Sie beim Komponieren? Was bringt Sie in die richtige musikalische Stimmung?
Kondo: Ich vermute, das ist bei jedem Stück, das ich komponiere, anders. Es gibt vieles, was mich inspiriert, aber nichts wirklich Spezifisches. Ich suche an den unterschiedlichsten Orten nach Inspiration, aber auch bei der Musik, die ich höre. Um Namen zu nennen: Ich bewundere Henry Mancini sehr – er komponiert Filmmusik (Anm.d.Red.: komponierte u.a. die Soundtracks für "Der rosarote Panther", "Lifeforce" und "Basil – der große Mäusedetektiv"). Ich würde auch gerne Musik auf diesem Niveau schaffen!

Das Interview führte: Hasan Ali Amaci

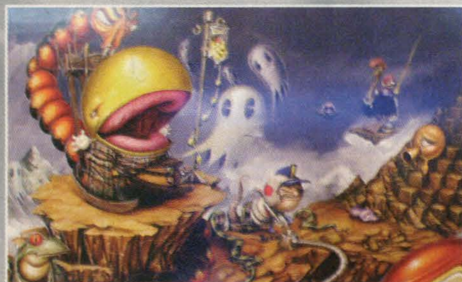
Entwickler unter sich

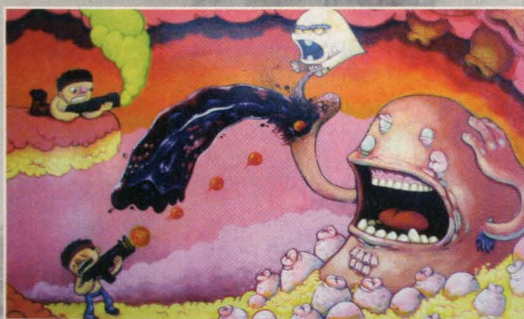
GameDevelopers Conference

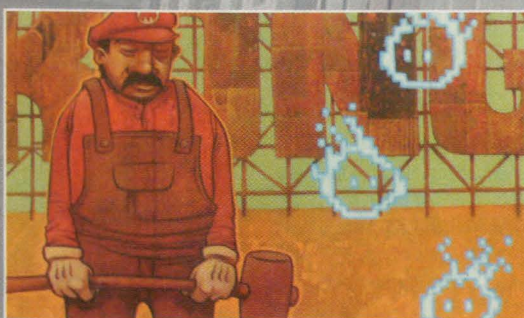
Stelldichein der verspielten Kreativ-Stars: Alles, was in der Szene Rang und Namen hat, trifft sich im sonnigen Kalifornien zum größten Branchen- und Videospiel-Forum der Welt.

Alternative Videospielkunst

Wie würde Mario aussehen, wenn er ein vierschrötiger, gealterter Comic-Held mit dickem Vorschlaghammer wäre? Oder habt Ihr Euch den gealterten Pac-Man schon einmal im Schaukelstuhl vorgestellt? Diese und ähnlich schräge Videospiel-Impressionen gab's überall auf der GDC zu sehen – hier die hübschsten Beispiele!







Keine Publikumsmesse wie die inzwischen drastisch verkleinerte E3 oder unsere einheimische Games Convention, sondern eine Veranstaltung von Entwicklern für Entwickler ist seit jeher die GDC (kurz für Game Developers Conference).

Auch in diesem Jahr traf man im Moscone-Center, San Francisco, Leute, von denen man sonst nur aus der Spiele-Presse erfährt, tauschte sich über die neuesten Entwicklungs-Trends aus und debattierte über technische Entwicklungen – redete über schlicht alles, was die Entwicklung von Spielen zu Genuss oder Albtraum werden lässt und sinnierte darüber, wie man uns Zockern ein noch intensiveres Erlebnis bescheren könnte. Nur hier teilen große Kreativköpfe wie Shigeru Miyamoto, Peter Molyneux oder Warren Spector ihre Erfahrungen mit dem Rest der Spiele-Landschaft – Erfahrungen, die sie bei oft jahrzehntelanger Pionierarbeit für die Branche gesammelt haben.

Kurzum: Die GDC ist wichtigste Messe für jeden, der sich auf eine Art und Weise für die Spiele interessiert, die über den bloßen Daddel-Genuss und das Neuheiten-Studium in Fachmagazinen wie der MAN!AC hinausgeht. Aber zum Glück hält eben jenes Magazin für solche Anlässe den Extended-Teil bereit



Bewarb die Leistungsfähigkeit seiner Unreal Engine 3, um neue Entwickler-Kunden zu gewinnen: Ego-Shooter-Spezialist Epic.





- genau die richtige Plattform, um einen Blick hinter die Kulissen der Spiele-Entwicklung zu wagen und Euch zu zeigen, was die Designer-Prominenz aus aller Welt so ausbrütet. Obendrein hat unser Korrespondent die Gelegenheit genutzt, um Nintendos berühmten "Zelda"-Musikus Koji Kondo ins Kreuzverhör zu nehmen: Ab Seite 102 lest Ihr, was der Maestro zu sagen hatte.

Business as usual

Aber aller elitären Diskussionsforen und hitzigen Designer-Debatten zum Trotz: So ganz ohne Werbung ging's dann doch nicht. Alle drei Konsolenhersteller zeigten - zumindest einige - neue Produkte, darunter ebenso Spiele- wie Accessoires-Novitäten. Entwickler wie Epic präsentierten kaufwilligen Kollegen ihre Entwicklungs-Umgebung bzw. 3D-Engine, und manch ein Hersteller nutzte das bunte Treiben, um Kompetenz- bzw. Kapazitäts-Lücken mit frischem Personal zu füllen.

Peter Molyneux wiederum präsentierte allen Begierigen unerwarteten Zuwachs in seiner "Fable 2"-Welt: Zu guten bzw. bösen Helden gesellt sich im nächsten Teil des erfolgreichen Action-Rollenspiels des Menschen bester Freund - ein mehr oder weniger possierlicher Wauzi, Lion Heads' erwachsene Antwort auf die Nintendogs, Zucht- und Trainings-Elemente inklusive.

Besonders viel Interessantes gab's bei Sony zu sehen: Offensichtlich hat man sich beim Marktführer der auslaufenden Konsolengeneration die herbe Kritik an der PS3 zu Herzen genommen - ebenso wie die bisher mauen Verkaufszahlen (immerhin hat Konkurrent Microsoft diesen Februar allein in den USA mehr Geräte abgesetzt als Sony in den Staaten und Japan zusammen) - und deshalb die Chance genutzt, um Branchen-Kollegen sowie Presse zu zeigen, dass man wider alle Unkenrufe noch immer mit der Marke PlayStation rechnen muss. Hierfür stellte man dem staunenden Publikum vor allem die "Second Life"-verwandte Online-Oberfläche "PlayStation Home" vor - sowie die für findige Fans konzipierte Spiele-Werkstatt "Little Big Planet". Für alle, die's noch nicht bemerkt haben: Beide Titel stellen wir Euch in separaten Berichten ab Seite 80 bzw. 79 vor.

Darüber hinaus gab's eine (leider recht enttäuschende) Demo vom neuen "Warhawk" zu begutachten, das kommende "SingStar" (bei dem Ihr Euch neue Songs gegen harte Währung aus dem WWW ziehen dürft) und erstmalig eine spielbare Version vom PS3-"Killzone". Letztere war allerdings noch nicht sonderlich weit gediehen und fungierte vor allem als interaktives Beispiel für physikalische Modelle wie zersplitterndes Glas oder das 'Ragdoll'-Gezappele getroffener Gegner. Pumpt Ihr einen Widersacher voll Blei, verfällt der als Reaktion nämlich nicht in bereits vorab berechnete Standard-Todeszuckungen: Vielmehr bestimmen Faktoren wie Aufprallgeschwindigkeit, Eintrittswinkel und Kaliber des Projektils das Verhalten des Todgeweihten.

Aber auch beim Wii-Hersteller gab's was Neues - und zwar das erste "Paper Mario" für das junge Konsolen-Flaggschiff. Allerdings wird



Bei Microsoft durfte mit "Forza 2" auf vier Bildschirmen (einer als Rückspiegel) gerast werden. Nötige Ausrüstung: vier TVs, vier Konsolen, vier Spiele.



Große Überraschung: "Super Paper Mario" wird zur Enttäuschung der Fans kein reines Rollenspiel, sondern ein Jump'n'Run mit RPG-Einschlag.


Von links nach rechts: der Diskussionsleiter, "Final Fantasy"-Erfinder Hironobu Sakaguchi, Innovations-Fabrik Peter Molyneux und Bioware-Boss Ray Muzyka.

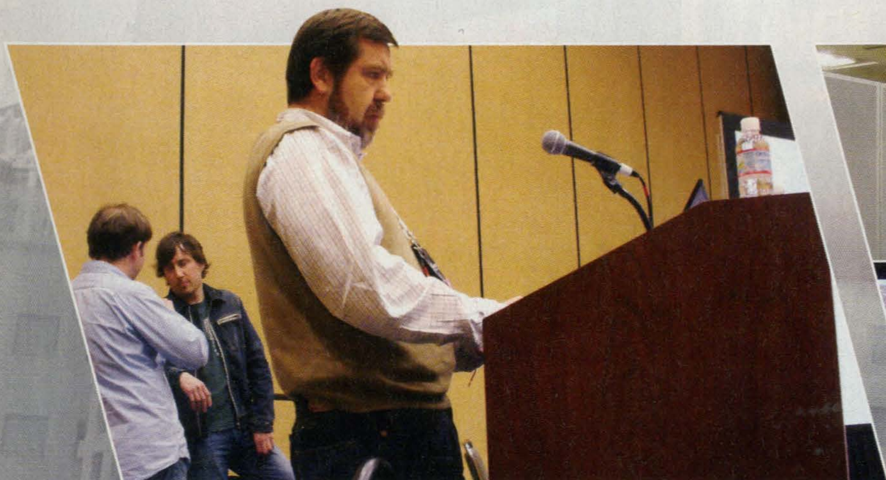
ausnahmsweise Hopser für Hopser abgerechnet: Das neue Papier-Abenteuer wird ein Jump'n'Run mit RPG-Einfluss – zusätzlich erlaubt es Euch, zwischen 2D- bzw. 3D-Perspektive zu wechseln (siehe Titelstory ab Seite 10).

Auftritt der Designer-Gurus

Weit weniger interessant als gewohnt fiel der Auftritt von Nintendos Vorzeige-Produzent und General Manager Shigeru Miyamoto aus: Zwar wusste die mit routiniertem Charme auftrumpfende Designer-Legende mit Anekdoten aus ihrem Leben zu begeistern, aber abseits von diesen unterhaltsamen Episödchen berichtete Miyamoto-san lediglich von den Unterschieden zwischen aktuellen Entwicklungs-Trends und solchen aus den 90ern. Wer darauf hoffte, zu erfahren, wie der Vater von Mario und Link an seine Projekte herangeht, der wurde enttäuscht. Immerhin gewährte er Einblicke in seine ganz persönliche Form von Marktforschung: Früher habe er Design-Konzepte und Charaktere an seinem Nachwuchs getestet – heute dagegen messe er die Zielgruppentauglichkeit der Produkte an dem 'Wife-o-meter' ('Frauen-Meter'). Oder präziser ausgedrückt: Schafft er es, seine Frau für eine Idee zu begeistern, dann hält er es für wahrscheinlich, dass sich auch andere, sonst nicht spielebegeisterte Kunden dafür erwärmen.

Deutlich differenzierter und kritischer mutete da der Vortrag von dem Mann an, der mit seinen beiden letzten Spiele-Serien quasi im Schleichgang ein neues Genre einschmuggelte: "Thief" und "Deus Ex" von Warren Spector waren die Vorreiter für verspielte Heimlichtuerei, doch vor allem zeigten sie Spectors Vorliebe für offene Erzähl-Konzepte. Entsprechend wollte er für seine Kollegen den guten Story-Ton angeben. Aber Spector erteilte längst nicht nur seinen Mitbewerbern Rüffel für schreiberische und planerische Verfehlungen – fairerweise buhte der Altmeister der virtuellen Lagerfeuer-Mär auch seine eigenen Produktionen aus. Um seine Maxime zu verdeutlichen, unterteilte er Spiele in unterschiedliche Erzähl-Kategorien – gestaffelt nach dem Maße, in dem sich der Spieler selbst einbringen kann. Außerdem ließ er sich über Spielegrafik und insbesondere deren Animation aus: Letztere befand er für branchenübergreifend mangelhaft.

Andere Vorträge wie über den Forscher-Faktor in Abenteuerspielen oder die Identifikation mit unserem virtuellen Gegenstück sorgten für zusätzlichen Diskussionsstoff, würden in aller Ausführlichkeit aber den Umfang dieses Artikels sprengen. Darum im Folgenden zwei Beispielvorträge! *rb*


Gehört neben Shigeru Miyamoto zu den mythischen Personen im Videospielgeschäft: der russische "Tetris"-Erfinder und Computer-Ingenieur Alexey Pajitnov.



Manche Hersteller präsentierten den Entwicklern technische Lösungen – wie z.B. für 3D-Scans.



Luden zur lustigen Rollenspielrunde: die Chefs von Mistwalker (Japan), Lionhead (England) und Bioware (USA).



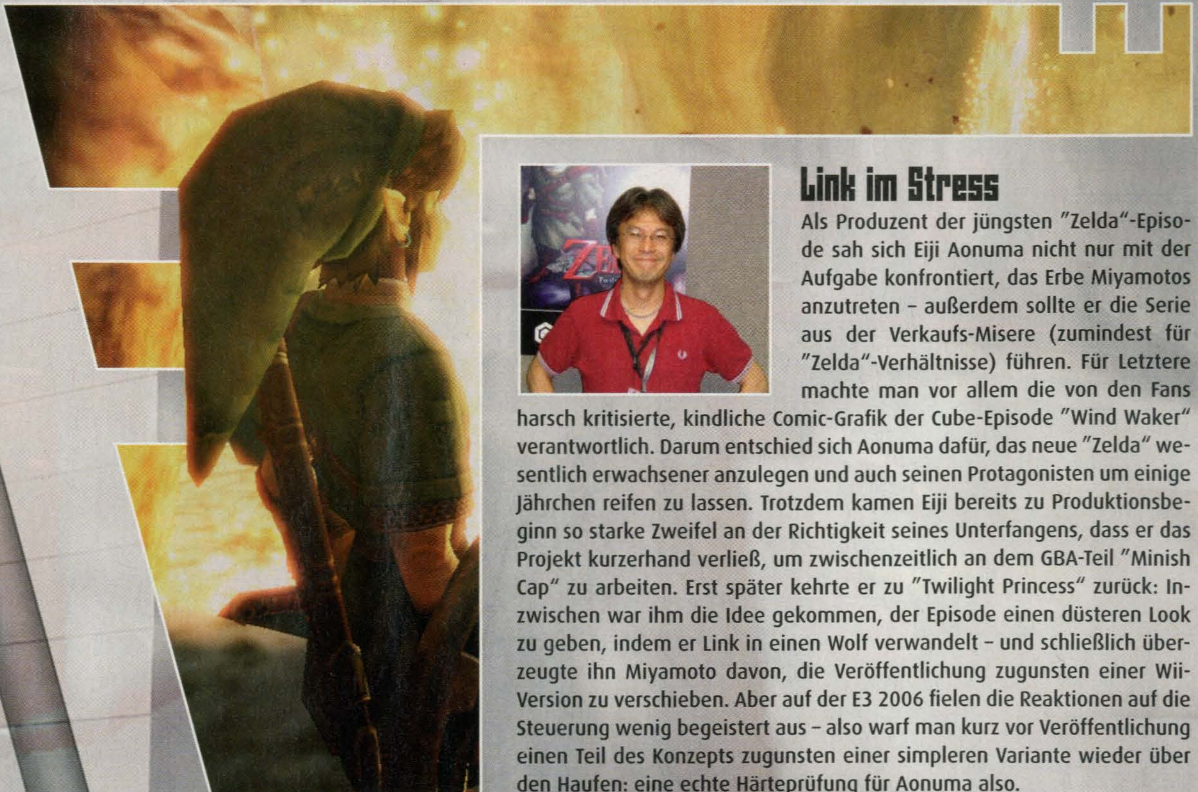
Führte durch den Sony-Tag: Phil Harrison – Präsident von Sonys Entwicklungs-Studios.



Wie viele Dimensionen dürfen's denn sein?

In seiner Vorlesung verglich Konamis "Castlevania"-Produzent Koji Igarashi Vor- bzw. Nachteile von 2D- und 3D-Grafik. Kein Wunder: Immerhin gehört "Castlevania" zu den Serien, die trotz diverser 3D-Inkarnationen ihre größten Erfolge nach wie vor im 2D-Bereich feiern. Laut Igarashi liegen die Vorteile klassischer, zweidimensionaler Titel vor allem in ihrer Übersichtlichkeit: Der Spieler kann die Distanz zwischen Figuren und Objekten besser abschätzen, seine Umgebung schneller erfassen und dementsprechend flott reagieren. In einer dreidimensionalen Welt dagegen fällt die Orientierung vergleichsweise schwer: Grafiker und Designer müssen durch Hilfsmittel wie Schatten und Lichtquellen eingreifen, um dem Spieler Anhaltspunkte zu geben – Faktoren, die Entwicklungsaufwand sowie Kosten schnell explodieren lassen. Durch die zunehmende Etablierung von HDTV-Geräten nebst passenden Konsolen sieht er den 2D-Stern zwar sinken, aber trotzdem glaubt er fest daran, dass gezeichnete Titel niemals ganz verschwinden werden: ihrer monetären bzw. Design-bedingten Vorzüge und der Verbreitung portabler Spiele-Hardware wie DS oder Handy sei Dank.







Link im Stress

Als Produzent der jüngsten "Zelda"-Episode sah sich Eiji Aonuma nicht nur mit der Aufgabe konfrontiert, das Erbe Miyamotos anzutreten – außerdem sollte er die Serie aus der Verkaufs-Misere (zumindest für "Zelda"-Verhältnisse) führen. Für Letztere machte man vor allem die von den Fans harsch kritisierte, kindliche Comic-Grafik der Cube-Episode "Wind Waker" verantwortlich. Darum entschied sich Aonuma dafür, das neue "Zelda" wesentlich erwachsener anzulegen und auch seinen Protagonisten um einige Jährchen reifen zu lassen. Trotzdem kamen Eiji bereits zu Produktionsbeginn so starke Zweifel an der Richtigkeit seines Unterfangens, dass er das Projekt kurzerhand verließ, um zwischenzeitlich an dem GBA-Teil "Minish Cap" zu arbeiten. Erst später kehrte er zu "Twilight Princess" zurück: Inzwischen war ihm die Idee gekommen, der Episode einen düsteren Look zu geben, indem er Link in einen Wolf verwandelt – und schließlich überzeugte ihn Miyamoto davon, die Veröffentlichung zugunsten einer Wii-Version zu verschieben. Aber auf der E3 2006 fielen die Reaktionen auf die Steuerung wenig begeistert aus – also warf man kurz vor Veröffentlichung einen Teil des Konzepts zugunsten einer simpleren Variante wieder über den Haufen: eine echte Härteprüfung für Aonuma also.

Von der GDC berichtete: Hasan Ali Amaci

Testgelände Spielhalle

Location Tests in Japan – wenn Arcadezocker zu freiwilligen Versuchskaninchen werden.

Wann konntet Ihr das letze Mal Hand an ein Spiel legen, von dem Ihr bis dato nichts, aber auch gar nichts gehört habt? Keine Screenshots, keine Previews, keine exklusiven Vorab-Tests? Verdammt lang her, oder? In unserer multimedial vernetzten Welt ist es kaum mehr vorstellbar, dass ein tolles Spiel so mir nichts, dir nichts vor uns über die Mattscheibe flimmert, ohne dass wir im Vorfeld über jedes noch so kleine Detail der potenziellen Spielspaßgranate informiert wurden: Wir surfen auf bekannten Spieleseiten im Internet, durchforsten Hideo Kojimas Blog, wählen am Kiosk aus einem guten Dutzend Fachmagazine und bekommen sogar in den RTL-2-News neue Spieletrailer vorgesetzt.

Ein kleiner Randbereich jedoch hat sich weiterhin der Geheimniskrämerei verschrieben: die Hersteller japanischer Arcade-Spiele. Zwar stellen Größen wie Sega oder Konami Teile ihres künftigen Spielhallen-Line-ups auf einigen wenigen Coin-Op-Messen wie der AOU in Tokio (siehe Aktuell-Teil) vor, oft müssen interessierte Zocker aber mit nichtssagenden Arcade-Flyern oder schlecht aufgelösten Kabinett-Bildern vorlieb nehmen. Noch schwieriger ist es, an Infos zu den kommenden Automaten-Perlen der kleineren Hersteller heranzukommen.

Eine Möglichkeit gibt es jedoch: die Location Tests. Mehrere Monate bevor ein brandneuer Spielautomat in den Münzgräbern der japanischen Metropolen eintrifft, werden in wenigen ausgewählten Arcade-Tempeln diese Location Tests (kurz: LocTests) abgehalten. Dann steht in den betroffenen Spielhallen für wenige Tage – meist kürzer als eine Woche – eine kleine Anzahl Automaten des neuen Spiels herum. Frei zugänglich für jeden, der den Titel anspielen möchte – immer unter den gestrengen Augen des zuständigen Personals. Fotos von den Testkisten sind streng verboten, Videoaufnahmen sowieso und zahlen muss der neugierige Zocker auch noch. Dennoch wagte sich für uns Alex Kierkegaard – leidenschaftlicher Spielhallen-Fan mit Hauptwohnsitz in Akihabara, Tokio – in die Höhlen des Löwen und wohnte etlichen dieser Location Tests bei. Begleitet ihn auf seinen Streifzügen.



Im Hintergrund seht Ihr zwei Spielhallen in Tokio: rechts Segas Gigo, auf der linken Seite unten das Leisure Land.

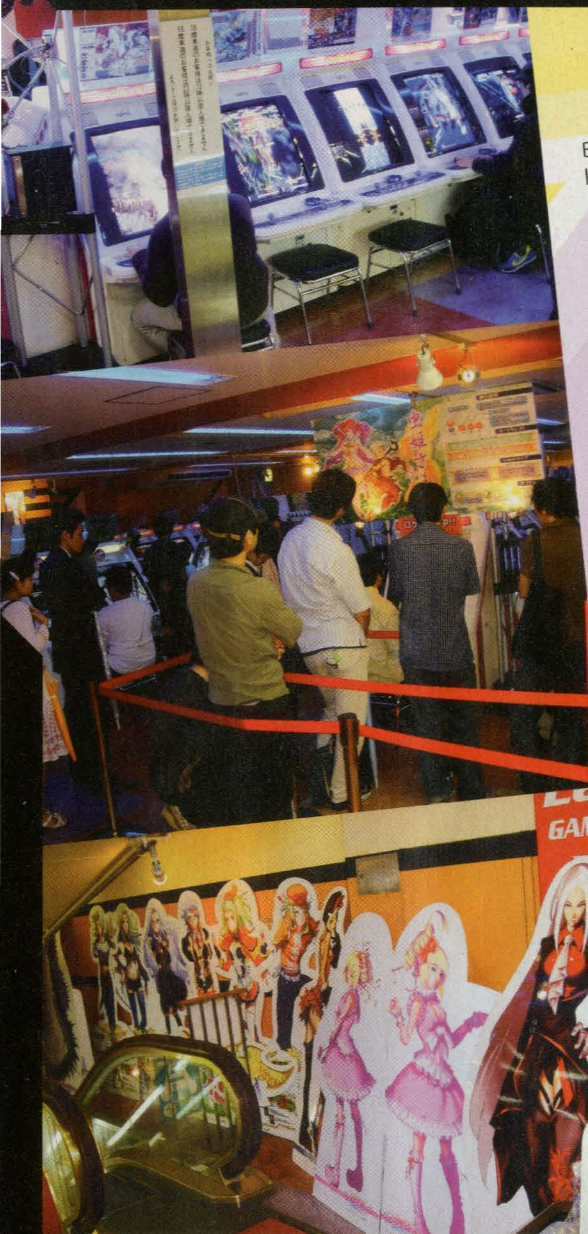
Vom Suchen und Finden

Die erste Hürde ist klar: Es gilt herauszufinden, in welchen Spielhallen in welchem Zeitraum welcher Titel getestet wird. Da die Hersteller selbst Informationen nur sehr spärlich herausgeben, ist das Durchforsten japanischer Insider-Websites unumgänglich – am besten täglich, schließlich sind die meisten Location Tests von kurzer Dauer. Dann wisst Ihr beispielsweise: Sega testet seinen Anime-Raser "Initial D Arcade Stage 4" japanweit lediglich an drei Standorten – in Tokio, Osaka und Aomori. Dann geht's Richtung Club Sega in Tokio, Shinjuku – eine schummrige, verrauchte Lokalität, die in einem dreistöckigen Gebäude untergebracht ist. Doch Vorsicht: Bei 'Club Sega' schrillen sofort die Alarmglocken; dort sind die Aufpasser besonders strikt, wenn es um die Einhaltung des Foto-Verbotes geht. Eine Missachtung kann schon mal zu einem mehrstündigen Aufenthalt auf dem örtlichen Polizeirevier führen – das ist jedoch eine andere Geschichte. Ein echter Spiele-Otaku lässt sich davon aber nicht einschüchtern. Am Ort des LocTests angekommen, hetzt der gespannte Spieler die Rolltreppen hoch, hat nicht einmal ein Auge für die farbenfrohen Pappaufsteller, die den LocTest bewerben. Je nach Wichtigkeit des Titels warten dann null ("Dynamite Deka EX: Asian Dynamite") bis mehrere Dutzend ("Arcana Heart") Spieler auf ihre Chance, ihre Yen im Automatenschlitz versenken zu dürfen. Japan-typisch geht's in den Warteschlangen sehr gesittet zu: kein Vordrängeln, kein Schubsen, lediglich einige vorwurfsvolle Blicke, wenn ein Europäer urplötzlich den Fotoapparat zückt.

Bei gut besuchten Tests kann die Wartezeit durchaus eine knappe Stunde dauern, obwohl jeder Spieler nur einmal zocken darf, bevor er zurück ans Ende der Schlange muss. Schließlich sind die fast ausschließlich männlichen Test-Daddler größtenteils Beat'em-Up-Cracks oder Shooter-Profis, die selbst beim ersten Versuch minutenlang im Kugelhagel überleben. Natürlich kann's auch passieren, dass eine der Test-Kisten plötzlich abstürzt oder einfriert – so geschehen bei einem der vier Exemplare von Arc Systems feiner Anime-Keilerei "Arcana Heart", bei dem übrigens ausschließlich heiße Mädels in den Ring steigen. Wenige Minuten später wurde das Problem von einem Spielhallenmitarbeiter durch einen Neustart behoben – noch bevor neugierige Blicke ins geöffnete Kabinett Details des Type-X2-



Links ein Zocker beim Antesten von "Ibara Kuro", rechts ein Mädel am "Pink Sweets"-Automaten .



Boards (Taitos Antworts auf Segas Lindbergh-Hardware) erhaschen konnten.

Begleitet vom Druck, nach einem Credit ans Schlangenende zurück zu müssen, und berauscht vom ohrenbetäubenden Soundgewitter aus den voll aufgedrehten Automatenboxen, gibt der Spieler sein Bestes – stets unter den wachsamen Augen mitschreibender Angestellter des jeweiligen Herstellers. Schließlich soll ein solcher Test möglichst viele Infos zur aktuellen Qualität des Spiels liefern. Manchmal verschlägt es gar einen hochrangigen Produzenten in die Spielhalle, z.B. beim "Soul Calibur 3"-LocTest in Yokohama – Lead Story Designer Yoshihiro Nakagawa hatte die Reaktion der Spieler akribisch beobachtet. Brave Zocker füllen zusätzlich nach dem Spiel einen Bogen aus, in dem sie die Qualität verschiedener Aspekte von mies bis sehr gut bewerten und Verbesserungsvorschläge anmerken können.

Schließlich haben wir drei Location Tests der letzten zwölf Monate ausgewählt, die für Euch von besonderem Interesse sein könnten: "Inital D Arcade Stage 4", weil eine Umsetzung für Next-Gen-Konsolen im Bereich des möglichen liegt, "Raiden IV", weil bereits für Xbox 360 bestätigt, und zu guter (schlechter) Letzt "Dynamite Deka EX: Asian Dynamite", weil die Ruinierung der kultigen Sega-Franchise nicht ganz an Euch vorübergehen soll. *ms/ki*

Hier wird gespielt



Hirose Entertainment Yard, Akihabara



Club Sega, Akihabara

Zwei der für LocTests sehr beliebten Spielhallen in Tokio sind Hey (Hirose Entertainment Yard) und Club Sega – beide im Elektronik-Viertel Akihabara beheimatet. Solltet Ihr das Glück haben, einige Tage in Japans Hauptstadt zu verbringen, stattet diesen Zockertempeln unbedingt einen Besuch ab. Während sowohl die Fassade als auch das Innere von Club Sega keinen ansprechenden Eindruck machen, beeindrucken die gebotenen Vergnügungsmöglichkeiten: Viele neue Automaten und noch mehr UFO-Catcher füllen sechs Stockwerke – zugänglich von zehn Uhr morgens bis ein Uhr nachts! Nur eine Stunde kürzer geöffnet ist die Hey-Arcade – mit fünf Stockwerken und über 25 Shoot'em-Up-Kabinetts ein Paradies für Ballerfans.

Ein zweiter Frühling?

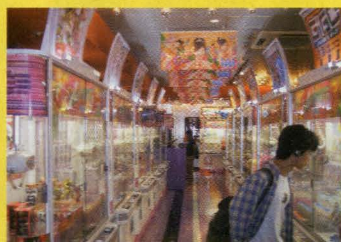


Entspannung oder Sucht? Tausende Pachinko-Geräte locken.

Während Arcades in unseren Breitengraden beinahe bedeutungslos sind, stellen sie im Land der aufgehenden Sonne noch immer ein nicht wegzudenkendes Element der Unterhaltungskultur dar. Dabei sind Videospiele längst nicht die einzigen Attraktionen der neongefluteten Entspannungstempel: Mehrstöckige Pachinko-Hallen ziehen gestressten Geschäftsleuten die letzten Yen aus der Tasche, farbenfrohe Capsule-Toy-Automaten locken Scharen von Kindern und Anime-Fans an. Meist ist der Aufbau moderner Spielhallen folgendermaßen: Auf den ersten ein bis drei Stockwerken finden sich Unmengen grellbunter UFO-Catcher ('Mit-Kran-buntes-Spielzeug-aus-Kiste-ziehen') und Münz-Schiebe-Automaten. Erst in den höheren Etagen finden sich neue Spiele wie Segas "After Burner Climax" oder "Virtua Fighter 5". Heimkonsoleros und PC-Spieler freuen sich gar über komplett eigene Arcade-Entwicklungen im "Half-Life 2"- und "Mario Kart"-Universum. Neben Retro-Fans kommen in Japans Amüsierstuben vor allem Prügel- und Ballerfans auf ihre Kosten. Besonders beliebt sind Segas 'Versus-City'-Kabinetts, bei denen sich zwei gegenübersitzende Beat'em-Up-Künstler direkt messen.



Darf in keiner großen Spielhalle fehlen – die Retro-Abteilung.



Greif' dir einen! Bei den UFO-Catchern angelt Ihr nach allerlei Merchandise.



Sehr beliebt: An etlichen Sega-Automaten wird mit Sammelkarten gespielt.



Exklusiv in der Spielhalle: "Half-Life 2 Survivor" – mit Joystick gespielt.

Inital D Arcade Stage 4

Was macht ein Rennspiel in der Spielhalle attraktiv? Richtig, ein spektakulärer Automat mit fettem Bildschirm, knackigem Schaltknüppel, griffigem Lenkrad und bequemem Sitz. In dieser Beziehung punktet "Initial D Arcade Stage 4" auf ganzer Linie – 32-Zoll-Widescreen-LCD-Schirm und im Vergleich zum Vorgänger verbesserter Position des Schaltknüppels sei Dank. Auch grafisch überzeugt der Flitzer, trotz einer Auflösung von 1360 x 768 Pixeln und Lindbergh-Power kann er aber nicht mit Xbox-360- und PS3-Flitzern mithalten. Dagegen sorgt die gelungene Kombination aus driftlastigem Spaß-Rasen und überzeugender Fahrphysik für eine spielerisch feine Umsetzung der "Initial D"-Thematik – bereits in Manga- und Animevorlage bretterten die Boliden über kurvige Bergpässe. Dank weltweiter Anbindung an das 'InitialD.Net' sollen sich gar europäische und amerikanische Asphaltcowboys mit den japanischen Cracks messen können – falls es der Automat überhaupt in westliche Gefilde schafft.


Anfängern zu heikel, bei Rennspielprofis aber sehr beliebt: die Stoßstangen-Perspektive.



Klebt Ihr am Heck eines Rivalen, spielt "Initial D Arcade Stage 4" seine Klasse aus – direkte Duelle sind die Stärke des Rasers.

Raiden IV

Mit deutlich verbesserter Grafik wurde Seibu Kaihatsus Shooter-Legende "Raiden" für das Jahr 2007 fit gemacht: Detailliertere Feindschiffe, dickere Bosse, schickere Hintergründe und prächtigere Explosionen – alles ist eindrucksvoller als in "Raiden III". Auch am Schwierigkeitsgrad schraubte Entwickler Moss – "Raiden IV" ist ein ganzes Stück schwerer als der Vorgänger. Freunde des giftgrünen Scheibenwischer-Lasers atmen auf – ihre Lieblingswaffe hat den Sprung in den Nachfolger geschafft. Generell präsentiert sich der Vertikalshooter sehr traditionell, spielerisch hat sich im Vergleich zum 1990er-Erstling wenig getan. Während Fans der Serie dies sicher begrüßen, vermissen aufgeschlossenere Ballerbrüder eine wirklich zündende Idee.



"Raiden IV"- der Fragebogen.



"Raiden IV" – der Automat: Dank einiger heikler Passagen war selbst für die meisten Profis im dritten Level Schluss.

Dynamite Deka EX: Asian Dynamite



Sidescroll-Beat'em-Ups konnten in 3D nie wirklich an die Erfolge ihrer vielumjubelten 16-Bit-Vorgänger anknüpfen.

Die Wiederbelebung der altehrwürdigen (nicht zu verwechseln mit 'in Würde gealterten') Saturn- und Dreamcast-Klopperei ist in beinahe jeder Hinsicht eine Enttäuschung: Statt eines kraftvollen Lindbergh-Boards schlummert im "Dynamite Deka EX: Asian Dynamite"-Automat ein Naomi-Herz – keine gute Idee für ein 3D-Spiel des Jahres 2007. Dementsprechend sind zum Vorgänger nur geringfügige optische Verbesserungen auszumachen. Auch spielerisch ist der Titel eine Reise in die Videospielvergangenheit – mitsamt wirrer Kameraführung und unfairen Quick-Time-Events. Wer Spaß an einem trashigen 3D-Beat'em-Up hat und gerne mal Horden dämlicher Schurken eins auf die Glocke gibt, mag kurzzeitig Spaß haben – einen Bärendienst hat Sega seiner Marke damit aber sicher nicht erwiesen.


Flop: Segas Klopper konnte kaum Zocker in die Spielhalle locken.

HALL OF SHAME



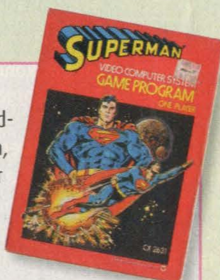




Erinnert Ihr Euch noch? Voller Vorfreude seid Ihr in den Elektromarkt Eures Vertrauens marschiert, mit der unbedarften Absicht, für mühsam gespartes Taschengeld eine phänomenale Spielspaßgranate zu kaufen. Von beliebten Lizenzen und schmucken Verpackungen verführt, habt Ihr die Kohle in eine faule Gurke investiert. Oder habt Ihr grauenhafte Datenunfälle von Verwandten zum Geburtstag bekommen, die Euch glückselig anstrahlten, während bei Euch Wut und Enttäuschung in fassungslosem Entsetzen gipfelten? Da Retro-Spiele derzeit ihren zweiten Frühling erleben, starte ich in dieser Ausgabe einen Feldzug gegen das Vergessen. Monat für Monat präsentiere ich Euch die skurrilsten Totalausfälle und absurdesten Vertreter digitalen Durchfalls auf vergangenen Systemen, beginnend mit dem Atari VCS. *mh*

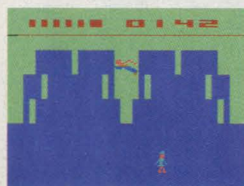


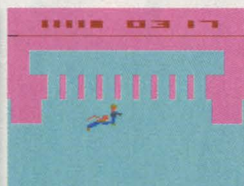
Superman



Mein hochverehrtes Denkeridol Philosoph Friedrich W. Nietzsche würde sich im Grabe umdrehen, hätte er mit ansehen müssen, was Joe Shuster und Jerry Siegel aus seinem Konzept des Übermenschen gemacht haben: einen patriotischen, unfehlbaren Comic-Musterknaben aus US-Stahl im geschmacklosen Primärfarben-Ensemble.

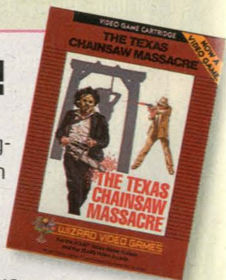
1979 begründete der nimmermüde Kämpfer für das Gute einen bis heute ungebrochenen Trend: Der eigentlich aalglatte Superheld offenbarte seine pixeligen Ecken und Kanten und ging im ersten Videospiel, das sich einer externen Charaktervorlage bediente, auf Verbrecherhatz. Die spannenden Abenteuer hob sich Superman jedoch fürs Kino auf, im Spiel fliegt er lautstark surrend wild flackernde Schurken im Dutzend zum nächstgelegenen Gefängnis. Auf jedem Bildschirm trotzen Held und Spieler dabei gemeinen, LSD-geschwängerten Sehnervattacken und arglistigen Orientierungsparadoxien, welche die pseudoräumliche Spielwelt bereit hält. In diesem Sinne: "Turn on, tune in, drop out!"





Metropolis: Farbkompositorisch fast so beeindruckend wie Supermans rotgelbblaues Catsuit.

Texas Chainsaw Massacre



Schon 1982 konnte ich meinen Trieben folgend arglosen Mädchen nachstellen. Dabei ist es egal, dass ich damals erst fünf Jahre alt war. Auch ist es unerheblich, dass der realistische Gesamteindruck dieser kathartischen Blutballade um den Kettensägen-Virtuosen Leatherface dadurch getrübt wird, dass sein Werkzeug einer warzenbewehrten Gurke gleicht.

Und wer könnte sich an Gören stören, deren markerschütterndes Geplärre mir die Füllung aus den Zähnen sprengt? Nicht einmal todesmutig auftauchendes Buschwerk oder sinnlos herumstehende Rollstühle, die den Weg blockieren, können mir das packende Spielprinzip vergällen – unaufhaltsam bahne ich mir mit dem Noppengemüse den Weg. Mein Blutdurst wird durch den genialen Kniff geschürt, dass erspähte Mädels unvermittelt entschwinden und sich keck hinter mich teleportieren. Sehr gelungen sind die Todesanimation: Sobald ich ein Weibsbild mit meinem Gerät bearbeitet habe, sieht es aus, als hätte man einen Hamster in eine Sanduhr gestopft. Ein Mordsspiel!





Ein wütender Kerl mit Maske, der komische Geräusche macht und sein 'Werkzeug' überall reinstecken will? Sido?

Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)

E.T. – The Extra Terrestrial

"Da steh' ich nun, ich armer Tor, bin hässlicher als je zuvor!" Derart wehklagend mag der arme Troll aus dem All sein Schicksal auf dem Atari VCS bedauern. "Fangen und verhauen wir das faltige Vieh!", beschließen Gelehrte und Agenten ihren wohlfeilen Plan. Wie ein dickes Kind mit Flaschenboden-Brille flieht E.T. vor seinen Häschern und begibt sich auf die abenteuerliche Suche nach den drei verschollenen Teilen seines Telefons, um einen Termin beim plastischen Chirurgen zu vereinbaren. Lektion gelernt: Gutes Aussehen ist in Videospielen das A und O!

Das ausgefuchste Leveldesign führt E.T. durch sechs Bildschirme, die sich in puncto Abwechslung permanent übertreffen: Mal erschweren zwei, ein anderes Mal sogar vier Erdlöcher die unbeschwerte Wanderung durch... ähm... Grün. Vor lauter Aufregung ob der nervenzerreißend spannenden Hochgeschwindigkeitsjagden zuckelt mein Alter Ego prompt in eine dieser Klötzchengruften. "Ich war nicht einmal nah dran!", schreie ich noch, die Kollisionsabfrage gibt sich aber stur und schert sich einen Dreck um meinen Einwand. Damit beginnt die eigentliche Herausforderung: Ich habe Münchhausen gelesen, also versuche ich natürlich, mich, beziehungsweise meinen trolligen Kumpel, am eigenen Kragen aus dem Schlamassel zu ziehen. Aber da haben wir die Rechnung ohne Programmierer Howard Scott Warshaw gemacht: Gnadenlos lässt dieser Pixelsadist den armen Tropf immer wieder in die Tiefe stürzen. Handelt es sich dabei etwa um eine Allegorie auf das menschliche Streben und Scheitern? Will uns Schöpfer Warshaw mit diesem philosophischen Easteregg aufrütteln oder wollte er lediglich auf zynische Weise die Spieldauer strecken? Wie in "God of War II" wird nämlich auch hier auf Lösungshinweise verzichtet.



1982 wollte Atari rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ein Spiel zum Kinoblockbuster veröffentlichen. Also musste Howard Scott Warshaw den Titel binnen fünf Wochen quasi im Alleingang programmieren. Der konnte auf dem VCS mit "Yar's Revenge" und "Raiders of the Lost Ark" bereits große Erfolge verbuchen. Nicht so mit "E.T.": Atari ließ voller Zuversicht fünf Millionen Module herstellen – kaum weniger kamen unverkauft zurück. Angeblich ließ Atari die Module später in der Wüste vergraben. Wir halten das für ein Märchen, denn damals war Atari finanziell angeschlagen und konnte es sich kaum leisten, teure Chips kostspielig zu entsorgen. Wahrscheinlicher ist eine Weiterverwertung in anderen Spielen.

E.T. plumpst in ein Loch. Nicht, dass das etwas Ungewöhnliches wäre, aber er findet tatsächlich ein Stück seines Telefons!

Solltet Ihr eine besonders üble Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

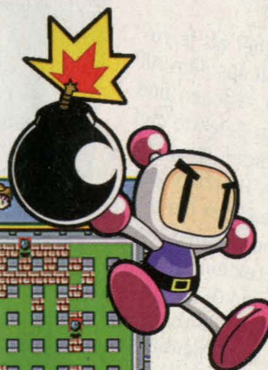


MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Saturn Bomberman







...und was wir heute dazu sagen

Früher war alles besser! Diese Aussage entspringt oft verklärten Kindheitserinnerungen, in denen Pixeloptik und Dudelsound das Maß aller Dinge waren. Manchmal steckt aber auch viel Wahrheit dahinter – aktuelles Beispiel: Hudsons "Bomberman"-Serie. Zwischen der Multiplayer-Granate "Saturn Bomberman" und dem Xbox-360-Blindgänger "Bomberman Act: Zero" klafft nicht nur eine riesige Spielspaßlücke, sondern auch eine Wertungsdifferenz von 60%. Während Ihr Euch die Sprengkörper in der Oldie-Variante zu zehnt (!) um die Ohren haut, sind in der technoiden Neuauflage Mehrspieler-Partien an einem Fernseher der Delete-Taste zum Opfer gefallen. Bei einem Spiel, das von seinen packenden Multiplayer-Gefechten lebt, eine mehr als absurde Entscheidung.

AUSBLICK

Nächste Ausgabe ballern wir uns auf PS3 und Xbox 360 durch das heiß ersehnte Action-Feuerwerk **John Woo presents Stranglehold**. Außerdem gibt's die volle Wii-Breitseite: Neben dem Test zu **Super Paper Mario** nehmen wir einen noch geheimen **Exklusivtitel** unter die Lupe. 'Back to the Future' heißt es hingegen für PS2-Besitzer: Im Test zu **Tomb Raider Anniversary** ergründen wir zusammen mit Lara Croft die Anfänge der Serie. Abgerundet wird das Ganze mit einem **Besuch bei Vivendi**, die uns mit ihrem Line-up für das restliche Jahr überzeugen wollen.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 06/07 erscheint am 27.04.2007

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Elder Scrolls IV: Shivering Isles
Rollenspieler mit Xbox 360 dürfen sich freuen: Durchstreift mit uns die Fantasy-Welten des heiß ersehnten "Oblivion"-Add-ons.

» FlatOut: Ultimate Carnage
In der Xbox-360-Tempobolzerei lassen wir die Reifen glühen und die Funken sprühen. Außerdem verraten wir Euch, ob das Spiel neue Akzente setzt oder nur ein lauer Aufguss der Vorgänger wird.

» Cooking Mama: Cook Off
Wir funktionieren die Wii-Fernbedienung zum virtuellen Kochlöffel um und bereiten Euch für die DVD köstliche Delikatessen zu. Wie viele Michelin-Sterne wird die "Cooking Mama" im Import-Test absahnen?

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Alex Kierkegaard (ki), Christoph Steinecke (cs)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 88
NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer, Robert Bannert
Titelmotiv: Super Paper Mario © Nintendo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN